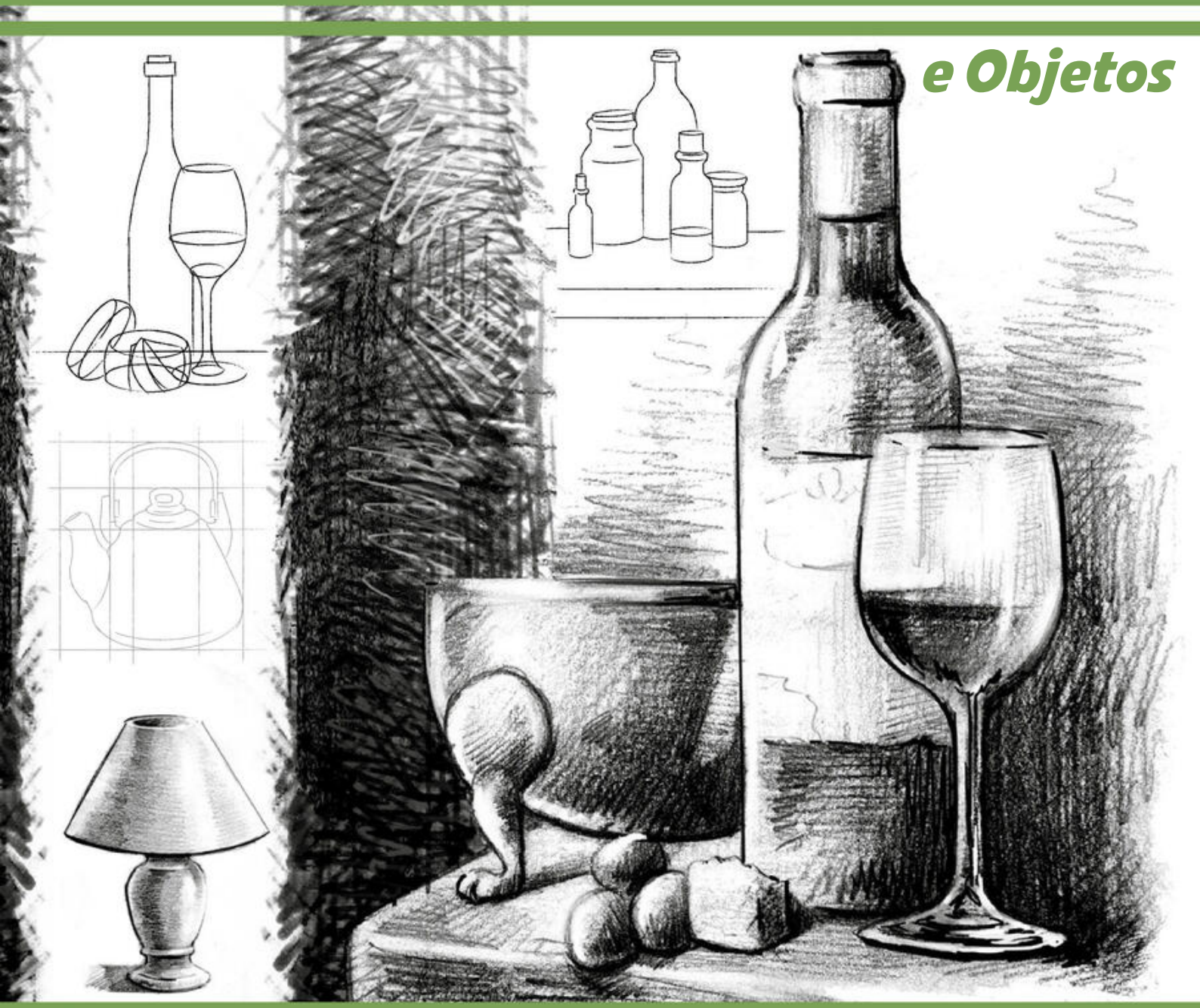
Lápis 2B e 6B para uso artístico ou profissional

Clube de Revistas

Guia Curso Básico de DESENHO

Natureza Morta e Objetos



Desenvolvido pelos professores da ESA – Escola Studio de Artes

CLUBE DE

REVISTAS

Entre em nosso grupo no Telegram t.me/clubederevistas

Clique aqui!

Tenha acesso as principais revistas do Brasil de forma gratuita!

Clube de Revistas

GUIA CURSOS DE ARTE

OBRAS PRODUZIDAS PELA ESA – ESCOLA STUDIO DE ARTE

Escola Studio

Guia Curso Completo de mangá Estilo Shounen
Guia Curso de FOTOGRAFIA PHOTOSHOP para FOTOGRAFOS
Guia Curso Básico de DESENHO Felinos
Guia Curso Básico de ARTE URBANA
Casarios
Guia Curso Básico de DESENHO Animais
Guia Curso Básico de PINTURA EM TELA Rosto
Curso de Desenho Lápis de Cor

NÃO PERCA ESTA OPORTUNIDADE NAS BANCAS

Para adquirir com o IBC: **www.revistaonline.com.br**
Tel.: (0**11) **3512-9477** ou Caixa Postal 61085
CEP 05001-970 – São Paulo – SP

On line EDITORA

Guia Curso Básico de DESENHO Natureza Morta e Objetos

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

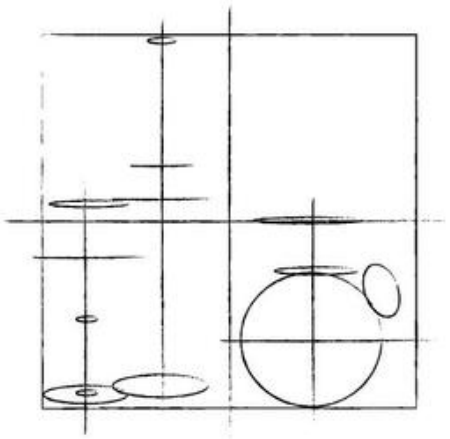
G971

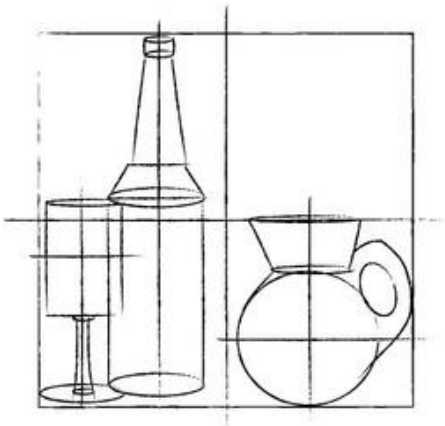
Guia curso básico de desenho natureza morta e objetos
--. 1. ed. - São Paulo : On Line, 2016.
il.

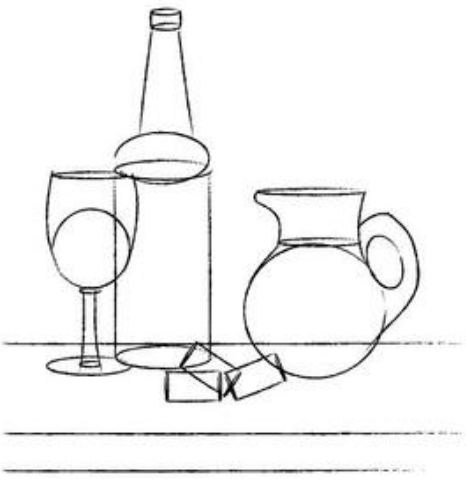
ISBN 978-85-432-0811-4

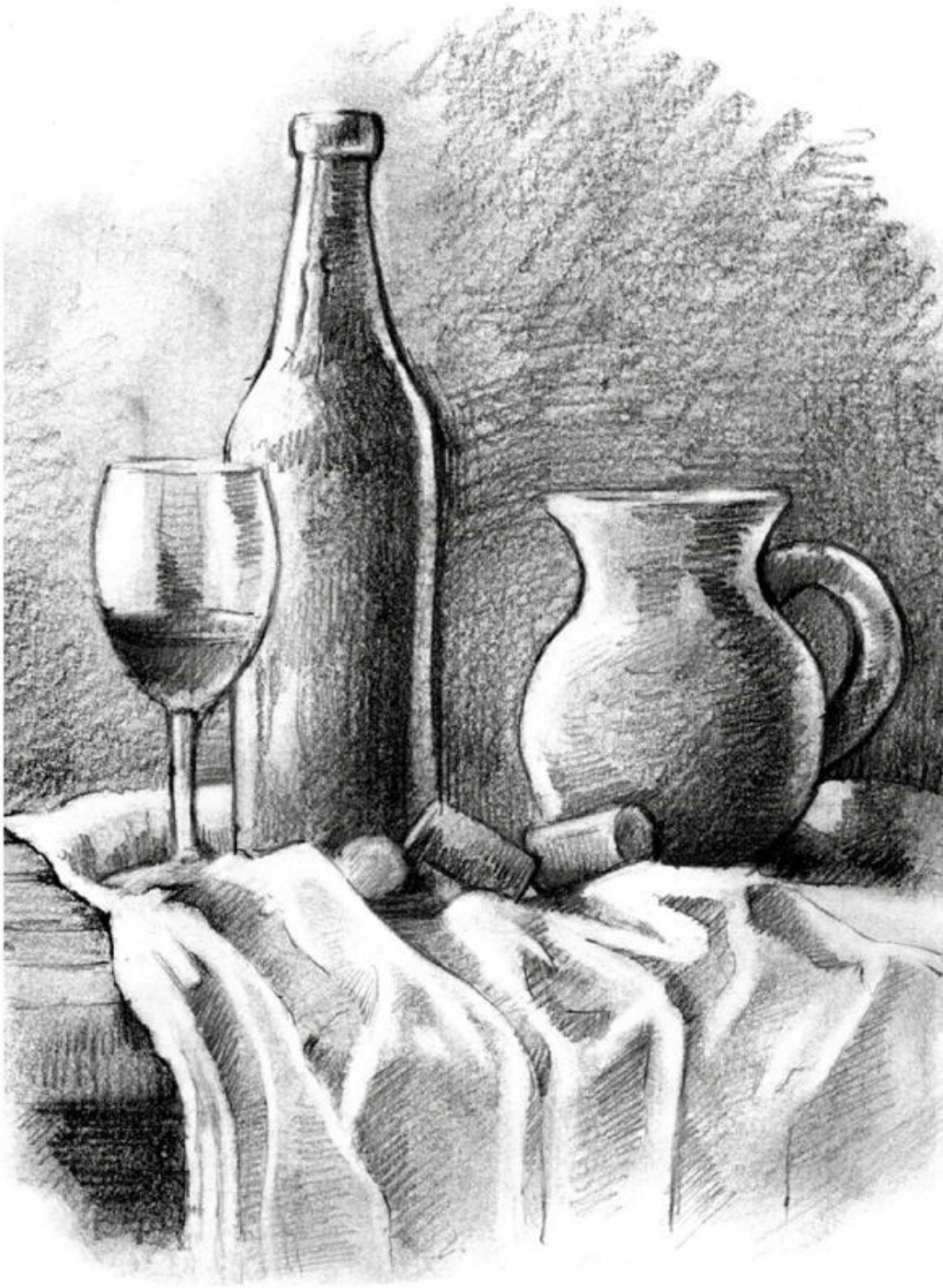
1. Desenho - Estudo e ensino. 2. Desenho - Técnica. I. Título.
16-36865 CDD: 741.2
CDU: 741.02

06/10/2016 11/10/2016









PRESIDENTE: Paulo Roberto Houch • **ASSISTENTE DA PRESIDÊNCIA:** Adriana Lima • **VICE-PRESIDENTE EDITORIAL:** Andrea Calmon (redacao@editoraonline.com.br) • **JORNALISTA RESPONSÁVEL:** Andrea Calmon (MTB 47714) • **EDITORA:** Nome • **COORDENADOR DE ARTE:** Rubens Martim • **GERENTE COMERCIAL:** Elaine Houch (elainehouch@editoraonline.com.br) • **SUPERVISOR DE MARKETING:** Marcelo Rodrigues • **ASSISTENTE DE MARKETING:** Nathalia Lima • **DIRETORA ADMINISTRATIVA**: Jacy Regina Dalle Lucca • **COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: EDIÇÃO:** Rosa Vitolo • **PRODUÇÃO:** Esa Studio de Artes • **DIRETOR EDITORIAL:** João Costa • **DESENHOS:** Bernardo Furlanetto • **DIAGRAMADOR:** Fausto Lopes • **COLOBORADOR**: **TEXTOS:** Henrique Silvério • Impresso na **ÍNDIA** • Distribuição no Brasil por **DINAP** • **GUIA CURSO BÁSICO DE DESENHO - NATUREZA MORTA E OBJETOS** é uma publicação do IBC Instituto Brasileiro de Cultura Ltda. – Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP – Tel.: (0**11) 3393-7777 • A reprodução total ou parcial desta obra é proibida sem a prévia autorização do editor. Para adquirir com o IBC: www.revistaonline.com.br • **VENDAS AOS DISTRIBUIDORES**: Tel.: (0**11) 3393-7728 (vendas@editoraonline.com.br).

Índice

Materiais 6
Materiais de desenho 6
Tipos de papéis 6
Lisos 6
Semirrugosos 6
Texturizados 6
Cartonados 6
Rugosos 6
Coloridos 6
Borracha 7
Apontador 7
Tipos de lápis 7
Lapiseira 7
Esfuminho 7

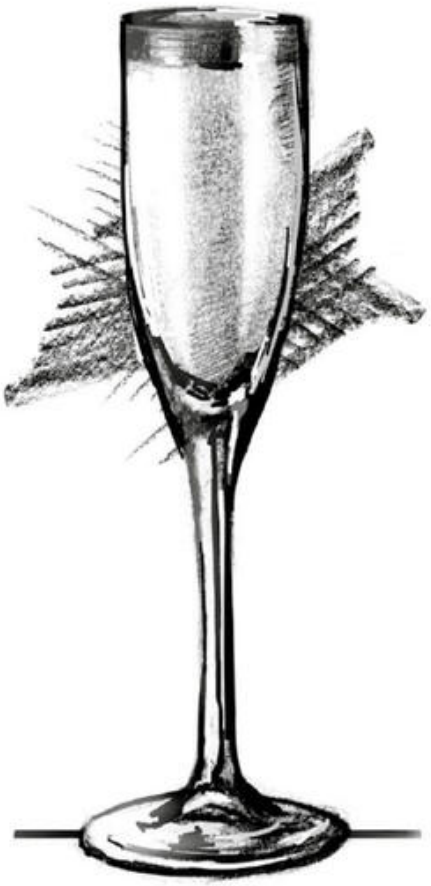
A linha 8
Habilidade manual 8
Habilidade visual 8

Primeiros exercícios 9
Como segurar o lápis 9
Exercícios de domínio 9

A forma vazia 10
Trabalhe a forma vazia 10
Faça outros estudos 10

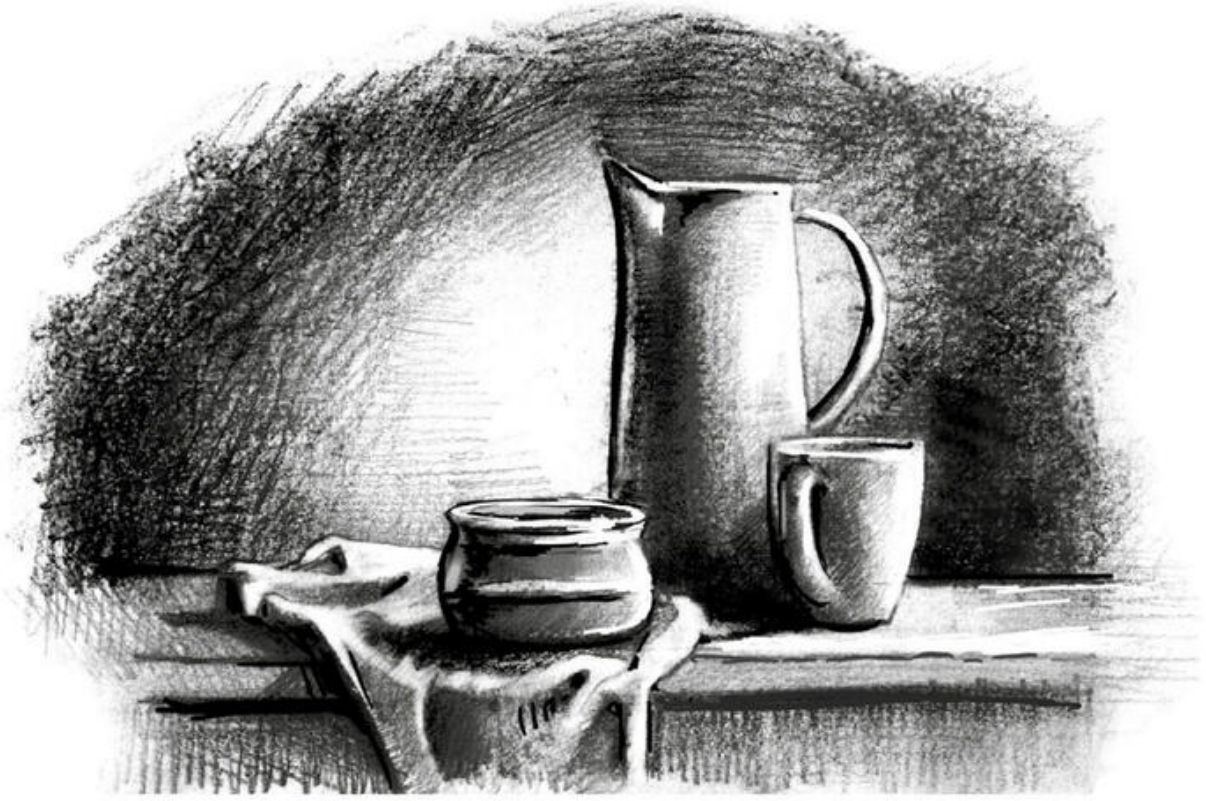
Concepção de espaço 11
Espaço negativo 11
Espaço positivo 11
Enxergar o desenho 11

Aprenda a trabalhar os tons 12
Faça uma escala de tons 12
Faça sua escolha 12
Aplicação da escala tonal 12
Escala degradê 13
A força dos tons 13
Luz e sombra 14
A luz natural 14
A luz artificial 14
Sombra própria 14
Sombra projetada 14
Teoria da luz e sombra 15
Tipo de luz 15
Tipos de sombra 15
Aplicação 15
A luz refletida 16
Aplicação da luz refletida na prática 16
Analogia de pontos 17
Entenda a analogia 18
Eixos e proporções 20
Linhas e eixos 20
Quadrados 20
Círculos 20
Retângulo 20
Elipse 20
Figuras geométricas 22
Triângulo 22
Pirâmide 22
Sólidos geométricos 23
Argola 23
Figura côncava - tigela 23
Figuras sólidas 24
Cone 24
Figura sólidas 25
Cilindro 25
Figuras combinadas 26
Identificar as formas 26
Como combinar as formas 26
Como construir o desenho 26
Erro recorrente 26
Taça para champanhe 28
Garrafa clássica 29
Jarro de barro 30
Caldeirão 31
Composição 32
Apresentação 33
Natureza morta com garrafas ..34
Exercícios 38
Máquina fotográfica 40
Exercício 44
Textura de vidro 45
Textura de tecidos 45
Textura de madeira 45
Textura de metal 45
Composição geométrica 46
Outras texturas 50
Superfícies ásperas 51
Superfícies duras 51
Superfícies macias 51
Textura de pêlos 51
Natureza morta 56
Composição com pratos 58
Garrafa com flor 62
O peso na composição 63
Centrífuga 64
Exemplos de objetos 68
Telefone retrô 68
Frasco de esmalte 68
O batom 68
Pena de escrever 69
Cartela de ovos 69
O livro antigo 69
Utensílios de louça 70
Outros exemplos 74
Objetos do cotidiano 74
A libra 76
Exemplos 80
Objetos de uso diário 80
Flor e fruta 82
Exemplos 86
Composição simples 86
Composição verticalizada 88
Exemplos 92
Objetos simples 94



Clube de Revistas

Materiais de desenho



Tipos de papéis

Para desenhar há vários tipos de papéis como: lisos, semirrugosos, rugosos, texturizados e cartonados. Há ainda várias opções de tamanhos e os mais utilizados sção o A3 (296 mm x 420 mm) e o A4 (210 mm x 296 mm). As gramaturas que podem ser entre 30g/m² para fino e 280g/m² para grossos.

Lisos

Os tipos mais comuns são o sulfite e layout, cuja gramatura varia entre 30g/m² e 240g/m². Ambos são utilizados para a realização dos primeiros rascunhos.

Semirrugosos

São os papéis canson, debret e ingres. O canson possui gramatura entre 60g/m² e 280g/m² e é utilizado como suporte para trabalhos em grafite, lápis integral, lápis dermatográfico, lápis de cor, lápis aquarelável, pastéis seco e oleoso, carvão, guache, nanquim, aquarela, ecoline, tintas acrílicas e a óleo. Debret e ingres aceitam grafite e lápis de cor, sendo excelentes para a composição de retratos.

Texturizados

Os papéis que possuem relevo em sua superfície são chamados de texturizados. São eles: o linho, o casca de ovo, o feijão e o vergê, para técnicas secas.

Cartonados

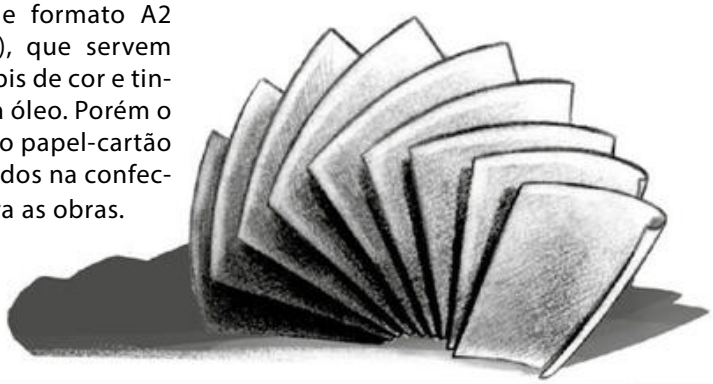
São papéis firmes, de formato A2 (420 mm x 600 mm), que servem para a aplicação de lápis de cor e tintas guache, acrílica e à óleo. Porém o color set, o panamá e o papel-cartão também são empregados na confecção passe-partout para as obras.

Rugosos

Os papéis Fabriano e Acqua são próprios para trabalhos com pastel seco, carvão, giz, pastel oleoso e para também para pinturas com aquarela e ecoline.

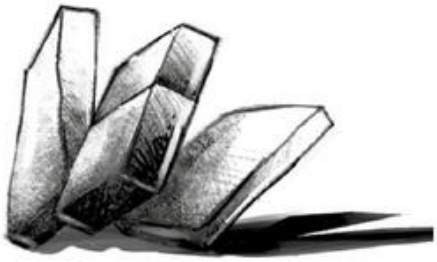
Coloridos

Os papéis para desenho são encontrados em várias cores, como branca, amarela, azul, cinza, creme, laranja, marrom, preta, rosa, salmão e verde.



Borracha

A borracha foi desenvolvida na Inglaterra, a partir da descoberta do látex da seringueira no século XX. Hoje existem vários tipos: a branca comum, a mais indicada para apagar os desenhos; a branca plástica, ideal para apagar imagens feitas com lápis da série H; e a maleável, para apagar os traços da série B e ainda possui a vantagem de ser moldada da forma que o desenhista desejar. Evite utilizar borrachas coloridas, pois estas sempre mancham as folhas de desenho.



Apontadores

O estilete ou canivete são ótimos para definir a ponta do lápis, pois permitem ao desenhista modelar a ponta da melhor forma, bem pontiaguada ou rombuda. Os apontadores comuns produzem pontas mais uniformes. Não há material certo ou errado quanto à utilização, há sim aquele mais adequado ao artista.

Tipos de lápis

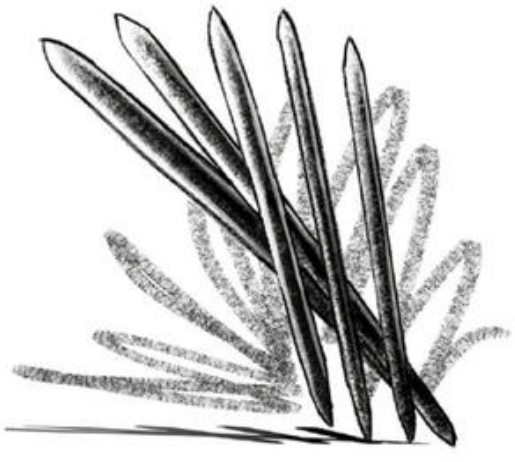
O lápis é classificado de acordo com seu grau de dureza e sua identificação é feita por números e letras. Assim, temos os lápis macios, das séries 2B a 9B; os médios, das séries B e HB; e os mais duros, das séries F e H, de 2H a 9H. Os grafites macios das séries 2B a 9B permitem obter escalas tonais, que variam entre o cinza-claro e o preto intenso, além de reproduzir texturas e volumes conforme a pressão exercida pela mão. Para esboços, são utilizados os lápis B e HB, pois não borram o papel e fazem traços claros. Os lápis das séries F e H a 6H são utilizados na elaboração de desenhos técnicos.

Lapiseira

Com traços nítidos, uniformes e definidos, a lapiseira é encontrada em versões com diferentes espessuras identificáveis pela númeração do grafite. Elas estão disponíveis nas numerações: 0.1, a 0.9,1.0 e 2.0, e são recarregáveis com minas ou grafites cujas graduações variam do HB ao 6B.

Esfuminho

O esfuminho é um instrumento; de pelica, feltro ou papel, utilizado para esbater desenho a lápis, pastel seco, carvão etc. Isto é, atenuar as sombras, já que ajuda a espalhar o grafite sobre o papel. O algodão, papel-toalha e até mesmo o dedo também podem ser utilizados com o objetivo de atenuar o sombreamento do desenho.



Clube de Revistas

A linha

Ao adquirir esta edição você realmente deseja correr o risco para tornar-se um bom ou boa desenhista.

Este risco é a linha que vai começar o seu desenho para portfólio ou a tatuagem na pele de alguém.

Esta linha pode ser observada de várias maneiras e possuir conceitos diferentes, como linha vertical, horizontal, diagonal ou linha de eixos. De qualquer forma, será necessário habilidade.

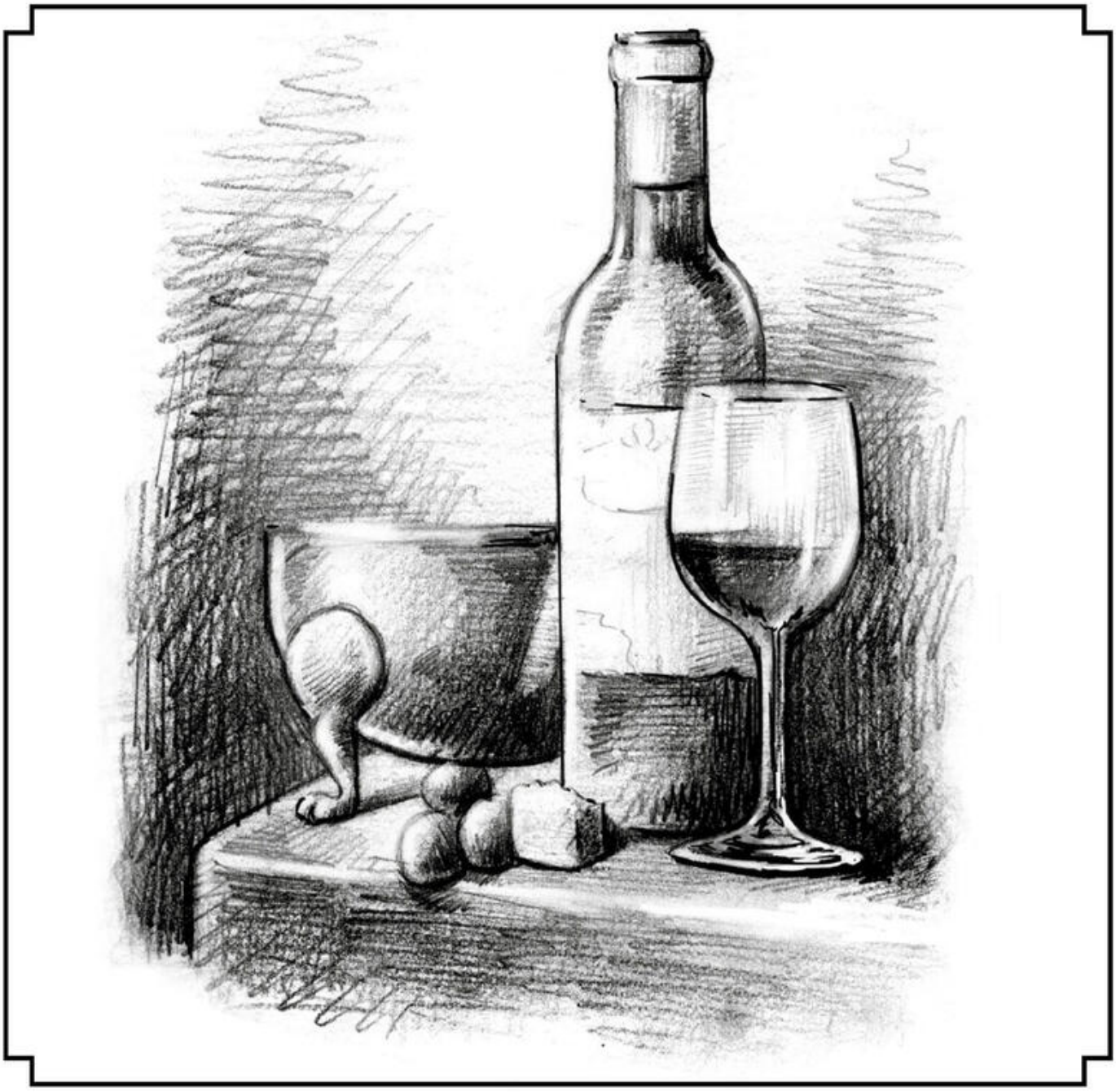
Melhorar suas habilidades manual e visual são melhores formas de iniciar um bom trabalho profissional.

1 – Habilidade manual

Também conhecida por coordenação motora, é a habilidade adquirida por meio de treino que, com o comando da mente, adestra a mão para conseguir desenhar o que deseja. Quanto mais aplicado, mais cedo se chega ao objetivo.

2 – Habilidade visual

Observar atentamente os detalhes é imprescindível ao estudo das formas, volumes e texturas quando se desenha aquilo que se vê. A observação é importante ao desenhista para que o desenho seja fiel e convincente.



Primeiros exercícios

Como segurar o lápis

A maneira perfeita de se empunhar o lápis ao desenhar não existe, pois cada um se adequa melhor de uma forma.

Todavia, para a destreza e o domínio da mão sobre o lápis, há alguns exercícios que auxiliam a coordenação motora. Um exemplo é segurá-lo a 4 cm de distância da ponta, sem pressioná-lo contra o papel, e manter o pulso firme.

Outra forma é mantê-lo abaixo dos quatro dedos, debaixo da palma da mão, entre o polegar e o indicador.

No primeiro caso, use o dedo mínimo apoiado no papel e, no segundo, erga-o um pouco, mantendo o pulso firme e articule apenas o cotovelo ou o ombro.

O repouso da mão sobre o papel limita os movimentos e tira a fluidez do traço, deixando-o mais carregado.

A posição desenho
Segura-se o lápis com dedo mínimo apoiado no papel para estabilizar a mão.

A posição pintura
É igual a utilizada para segurar o pincel, permite maior liberdade de movimentos.

Exercícios de domínio

Vamos aos primeiros passos com o intuito de adestrar a mão para que os traços possam fluir de forma segura. Pegue um lápis de cada: 2H, HB e 6B. Trabalhe bem rápido, não se apegue aos detalhes, mova o braço inteiro e não somente a mão e os dedos.

Risque linhas paralelas na vertical, horizontal, diagonal e curvadas. Podem ser longas ou curtas.

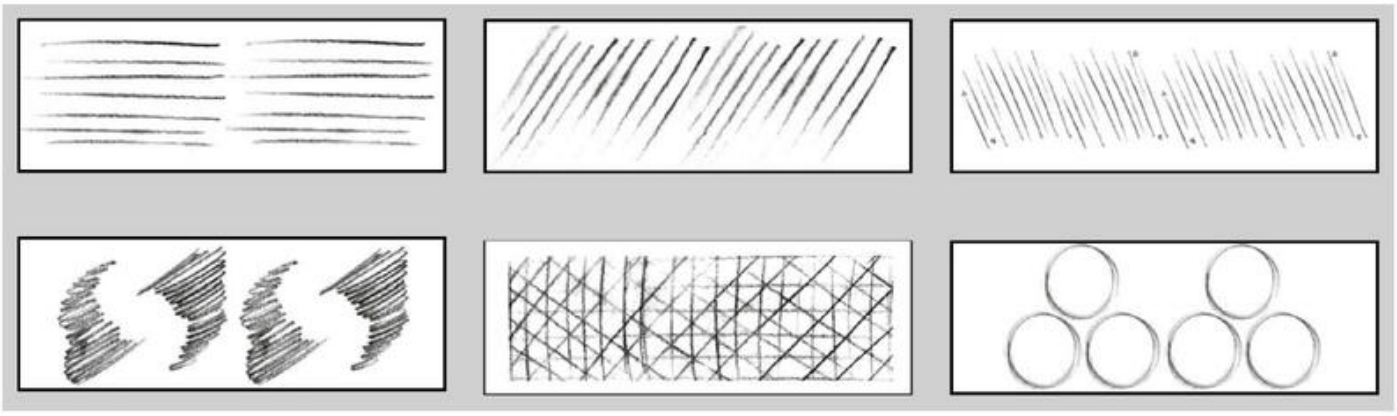
Ao traçar círculos, comece acima da folha de papel e depois abaixe a mão lentamente. Risque primeiro os círculos, depois as espirais, em seguida anéis entrelaçados como "molas" e também "furacões".

Obtenha diferentes resultados a partir da variação da direção e da pressão sobre os lápis, acelerando e desacelerando o ritmo dado aos traços.

Execute estes exercícios repetidas vezes como forma de "aquecimento" e conhecimento do material a ser utilizado antes de iniciar o desenho.

Porém, ao desenhar, faça os esboços com traços rápidos e de forma constante. Estes traços básicos ajudam a elaborar o desenho.

Lembre-se de que o objetivo agora não é conseguir um desenho acabado, mas desenvolver sua coordenação para obter traços com variação de tipos e diferentes combinações.



Clube de Revistas

A forma vazia

Sempre que se propõe a desenhar algo, o desenhista se guia pelo ímpeto de resolver logo o que se quer e esquece do fator primordial para conseguir realizá-lo, a arte de ver.

O estudo da forma vazia consiste no fato de ver o lado externo das imagens contra um fundo, ou seja, desenhar o vão entre figuras e utilizar este fundo vazio como desenho.

Pode-se, com isso, obter a habilidade visual de dimensionar e achar a disposição de elementos que irá representar. A visão será mais perceptiva aos detalhes de contorno em primeiro plano e vice-versa.

Trabalhe a forma vazia

Como primeiro exercício, faça o desenho dos óculos e observe os espaços vazios. Desenhe estas áreas e não necessariamente o contorno dela (Fig. 01) Depois, preencha toda a área com o lápis preto (Fig. 02)

No segundo exercício, pegue outro objeto e disponha de maneira que possa observar os espaços vazios. Procure então desenhá-los por estes espaços. Pinte de preto a segunda figura (Fig. 03 e 04).

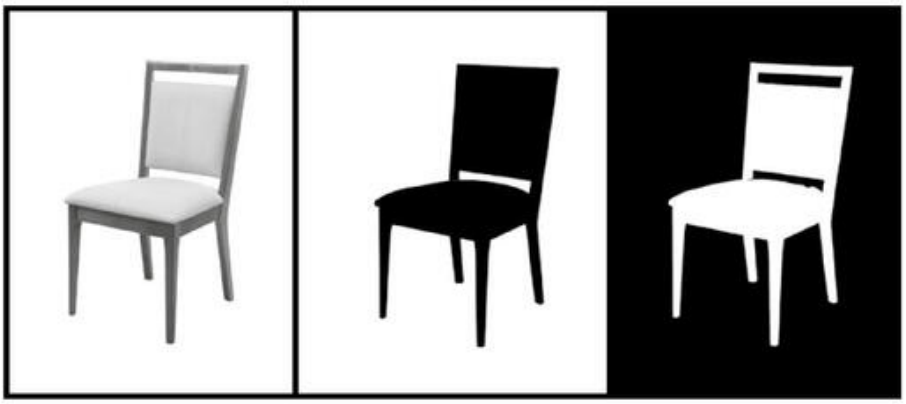
Faça dois estudos de forma vazada. Pegue uma figura, no exemplo uma cadeira (Fig. 05). Em seguida preencha a forma com lápis como na figura 06 e, no segundo estudo, pinte a figura ao redor (Fig. 07).

Fig. 01

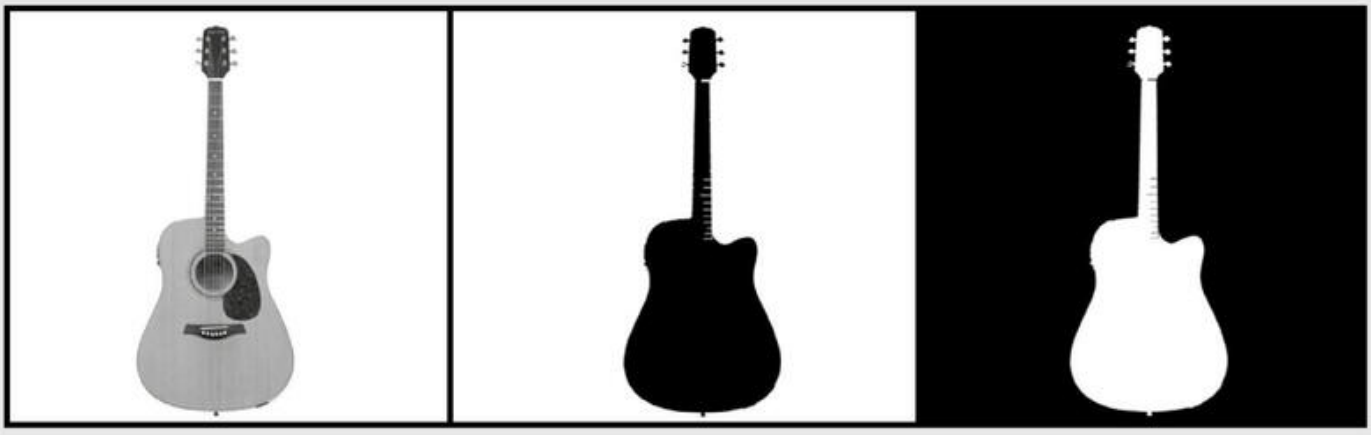
Fig. 02

Fig. 03

Fig. 04



Faça outros estudos



Concepção de espaços

Ao entender como se trabalha com a forma vazia, isto leva a outro ponto: a concepção de espaços.

Há que se entender que a forma do objeto depende muito do espaço que ele ocupa e, de igual forma mas de maneira contrária, o espaço a sua volta é definido pelo contorno do objeto.

Espaço negativo

O espaço em volta do objeto é chamado de espaço negativo.

Ao representar um objeto por sua forma vazia, este se torna um desenho linear que determina e define os limites entre o fundo, espaço negativo e o objeto.

Por isso, conceber a forma do objeto sem considerar o espaço à sua volta é quase impossível.

Espaço positivo

O espaço positivo é o que dá forma concreta ao objeto. Repare na fig. 02 a imagem concreta feita a partir do espaço negativo. Quando se olha para os objetos, mentalmente utilizamos de uma série de conceitos simbólicos para entender o que é o objeto quanto à sua forma, volume, textura e o espaço que ocupa, além de suas dimensões.

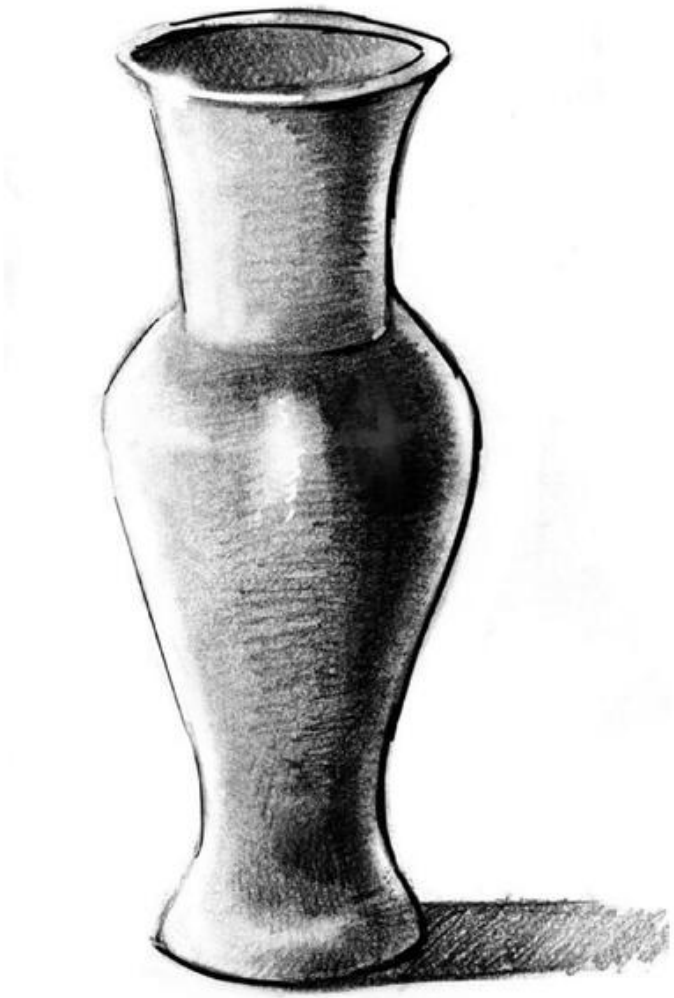
O espaço ao redor parece não existir, porém as tonalidades sobre e ao seu redor tornam o desenho compreensível, transmitindo a ideia de ser concreto.

A enxergar o desenho

É a relação de como entender os limites dos elementos visuais tanto a sua volta em espaço negativo e abstrato, como seu espaço positivo e concreto, preenchido por volumes e texturas.

Fig. 01

Fig. 02



Clube de Revistas

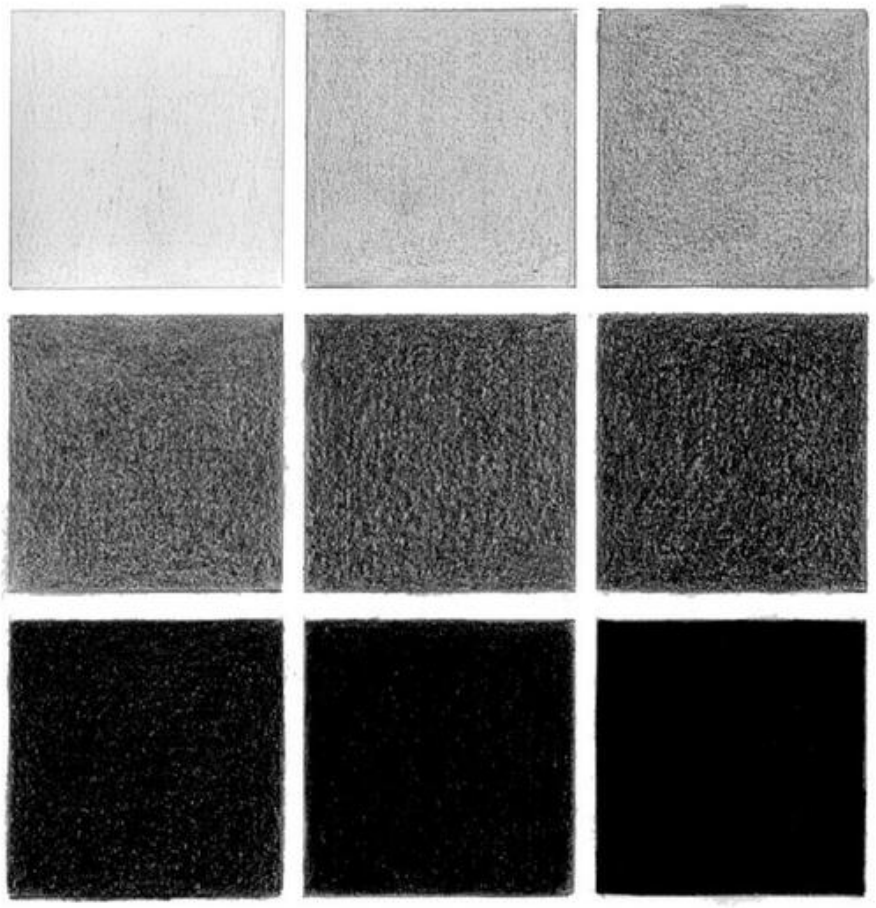
Aprendendo a trabalhar os tons

Para se estudar a luz e as sombras é importante conhecer a escala de tons. Hoje trabalha-se com uma escala de até nove tons para um desenho impactante, pois a olh 'o nu, apenas esta quantidade pode ser distinguida em uma ilustração ou pintura.

Faça uma escala de tons

Para tomar decisões sobre as tonalidades adequadas a determinado desenho ou pintura, é preciso montar uma paleta de escala de tons, igual à da direita. Este é um recurso de ajuda para fazer uma boa escolha de tonalidades a serem aplicadas.

Desenhe dezoito quadrados numa folha de papel branco. Em nove, com lápis 6B, preencha o quadrado com preto. Nos demais quadrados, complete cada um deles com um tom de cinza ligeiramente mais claro que o anterior, até chegar ao quadrado final, que deve ser quase branco. Depois inverta o processo e procure partir do mais claro para o mais escuro até chegar ao preto



Faça sua escolha

A partir desta observação inicial da escala, decida com quantos tons se pode trabalhar e, então, dê a cada uma das cores um "valor tonal". Ou seja, qual área ficará mais clara ou escura.

Dificilmente utiliza-se das dez tonalidades, pois há muitos tons próximos e semelhantes que podem ser combinados, mas certifique-se que estas tonalidades estão sendo bem empregada na representação do desenho.

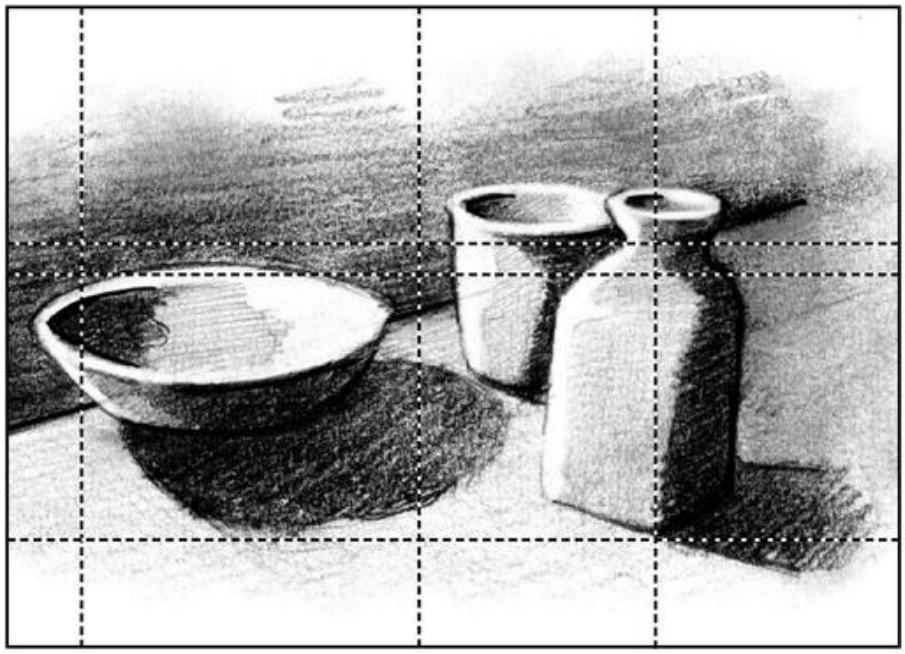
Aplicação da escala tonal

A figura à direita mostra uma natureza morta em variações de tons.

1 – Figuras em 1º plano possuem tonalidades mais fortes.

2 – Por efeito de afastamento as figuras em 2º e 3º planos tornam-se cada vez mais claras.

3 – A parte interna dos objetos, por oposição a luz, possui tonalidades que vão da escura para a clara.



4 – A projeção das sombras também são influenciadas por esta passagem, ficando mais escura próxima ao objeto.

5 – Mesmo os contornos são definidos pelas tonalidades.

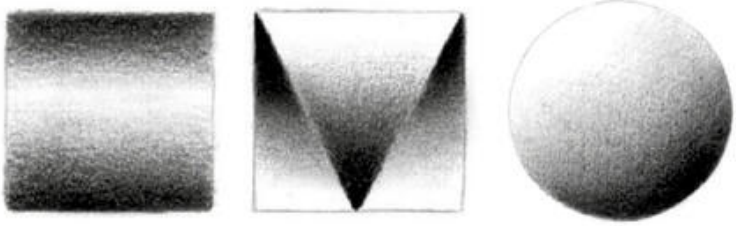
Escala degradê

A escala degradê é uma sequência de tonalidades contínuas de modificação gradual das matizes, tons visuais e nuances de uma mesma cor. A escala em degradê é diferente da escala tonal porque a passagem de tonalidades é lenta, gradual e homogênea, sem divisões de quadros como visto na escala de tons. As passagens de um tom para o outro ocorrem pela adição ou decomposição desta cor.

Inicie a técnica com lápis 6B, fazendo as passagens do tom mais escuro para o tom claro. Pode-se esfumar o degradê, porém é importante conseguir fazer as passagens de tons apenas com lápis. Isto requer grande habilidade.

De forma inversa, inicie o próximo exercício da esquerda para a direita, do tom claro para o escuro, com o lápis 6B. O trabalho com lápis deitado torna mais simples obter passagens homogêneas.

Comece o degradê do claro para o escuro até o centro. A partir daí inicie o processo de clareamento até a tonalidade branca.



Uma variação de formas é a tônica nesse exercício, mas o degradê é feito como em qualquer outro exercício. É interessante fazer os exercícios diversas vezes sempre no formato do objeto como cilindros, cones e esferas.

A força dos tons

Se considera **tom** a medida quantitativa de claros e escuros, enquanto os outros dois elementos da cor, **matiz** e **intensidade**, referem-se ao reflexo da luz sobre um corpo, objeto ou plano. O tom é o que determina o quanto desta luz chega aos nossos olhos.

Para se obter bons desenhos, ilustrações ou pinturas é crucial que se saiba o quanto essa luz varia de um objeto colorido para outro.

Imagine como seria realizar uma pintura utilizando um conjunto de cores que tivessem a mesma tonalidade. Assim, por mais reais que essas cores fossem, a pintura não teria a luminosidade necessária, a ponto de tornar-se irreconhecível.

Porém em uma fotografia em preto e branco, não há cores, apenas tons, que vão do branco, diferentes intensidades de cinza até o preto intenso, tudo com muita nitidez. Isto ocorre porque os tons retratam com precisão a quantidade de luz refletida por cada objeto.

Muito embora cada cor tenha sua própria tonalidade, esta pode ficar mais clara ou mais escura dependendo da quantidade de luz que incida sobre ela. E mesmo que haja uma gama de tons de cinzas entre o banco e o preto, a olho nu é possível distinguir claramente apenas de seis a nove, sem grande esforço.

Por exemplo, um prédio de tijolos observado sob a intensa luz do sol pode parecer mais claro do que um de mármore branco na sombra.

É nisso que reside a importância do tom, para distinguir os objetos e para definir de qual forma eles se relacionam uns com os outros.

Por tudo isso, é impossível criar um padrão normativo para as tonalidades. Um desenho ou pintura pode ser perfeitamente nítido com apenas três tons.

Clube de Revistas

Luz e Sombra

O que faz parecer que o desenho da figura humana ou de paisagens estejam fixas em um plano horizontal ou vertical é a projeção da luz e sombra sobre as figuras ali representadas.

A luz pode ser entendida como dois focos incidentes: o natural e o artificial.

As sombras também podem ser compreendidas como duas: a própria e a projetada.

Denomina-se de sombra própria a que está no objeto ou figura. Exemplo: em um corpo iluminado há sombras próprias onde a luz não chega com intensidade. A sombra projetada é que marca a sua forma em algum plano. Além das sombras, há também o recurso visual dos reflexos, re-reflexos e brilhos. A escala tonal e o degradê são recursos válidos na representação da luz e sombra uma vez que podemos entendê-las da seguinte forma:

A luz natural

É a luz vinda do sol, também chamada de luz universal.

A luz artificial

Criada pelo homem para iluminar o ambiente em que vive, seja ela uma lâmpada ou vela, na ausência da luz solar. Este tipo de iluminação é de grande auxílio ao desenhista devido ao seu fácil manuseio para o desenho.

Sombra própria

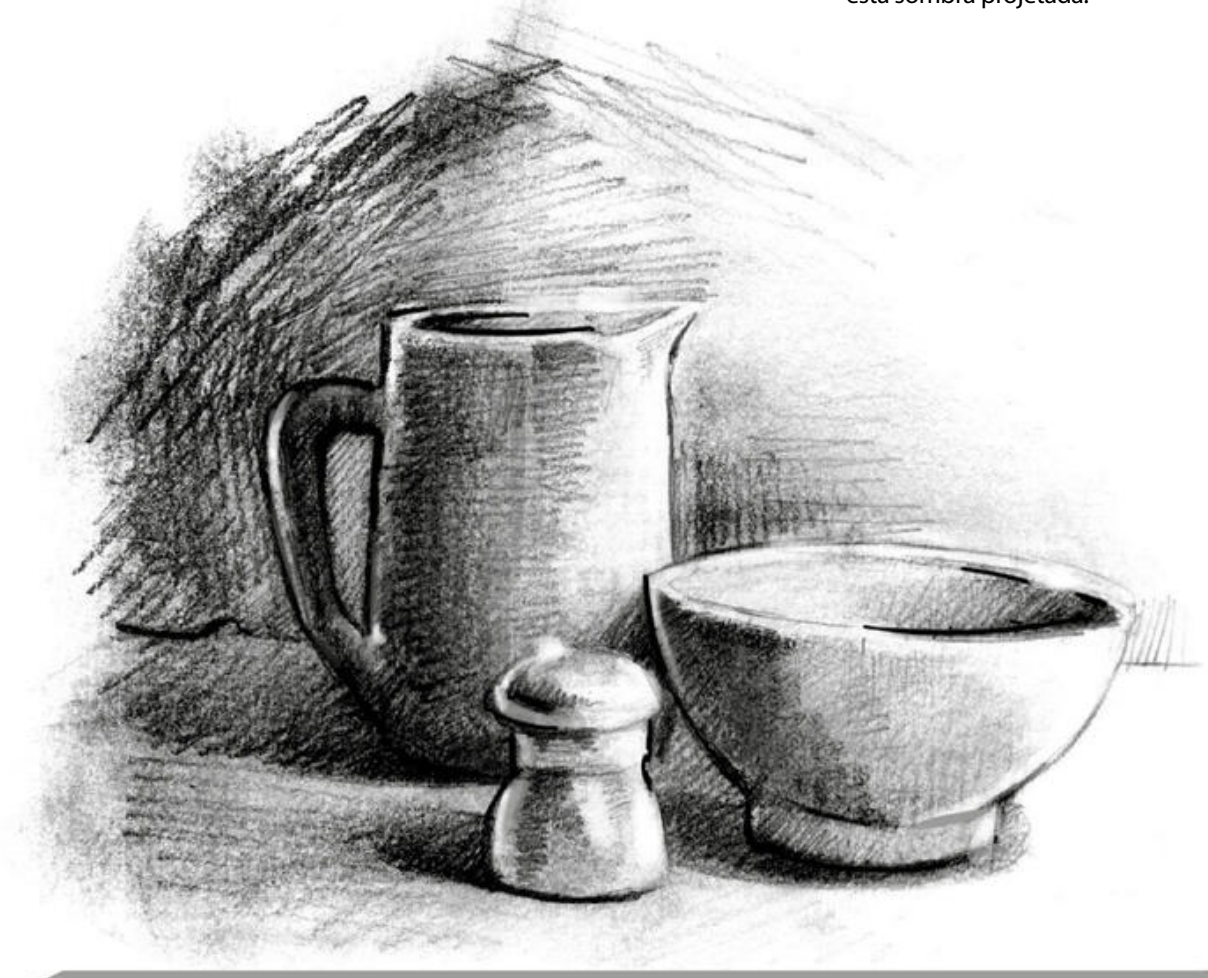
Ocorre da seguinte forma: a parte muito clara do objeto é denominada de luz plena ou luz direta, a seguir a luz começa a perder a intensidade e ganhar as tonalidades das sombras: o tom claro que, comparativamente, seria como a sombra da manhã. Logo após vem uma tonalidade a meio tom, a sombra da tarde, depois um pouco mais escura, o crepúsculo, e então a escuridão total como o negrume da noite.

Todavia, quando a luz passa por este objeto, ela certamente incidirá em outro plano, seja vertical ou horizontal. É neste instante que ocorre o efeito de brilho ou reflexo de luz, ou luz rebatida, também chamado de contra luz.

Sombra projetada

Inversa à sombra própria, a sombra projetada é mais escura próxima ao objeto iluminado e se torna mais clara a medida que a luz vai reaparecendo. Contudo, mesmo na sombra projetada haverá brilhos devido o re-reflexo da luz.

O evento se dá após a luz incidir sobre algum plano, retornar ao corpo ou objeto e nele produzir o brilho, mas ao chocar-se contra o corpo há outra reflexão de luz, o re-reflexo, que irá fazer um brilho com menor intensidade sobre esta sombra projetada.



Teoria da luz e sombra

A luz e sombra é a finalização do desenho. Antes de desenhar a luz e as sombras é preciso treinar os olhos para ver como se comportam os tons.

Tipos de luz

É necessário determinar a fonte e a direção da luz para iluminar os objetos. Dois tipos de luz devem ser considerados durante a elaboração de um desenho: a natural e a artificial.

Tipos de sombra

A sombra própria é aquela que está no objeto, vinda de forma gradual a partir da luz direta. Já a projetada é a sombra que o objeto forma sobre uma superfície na qual se apoia, a se contrapor a luz. O volume dado a forma no desenho depende da luz e da sombra que este produz. A definição do volume de um objeto se obtém por meio valorização das intensidades das suas sombras. Mas deve-se prestar atenção aos contraste de claro/escuro.

Em objetos como o cubo ou a pirâmide, nas sombras próprias ocorrem o efeito de mudança repentina de tonalidade, a se manter uniformes e bem definidas (Figura B e C).

Porém em objetos cilíndricos, cônicos e esféricos, a sombra espalha-se gradualmente, acompanhando suas formas (Figuras A e D).

Aplicação

A fonte de luz (luminária) projeta a luz artificial sobre o objeto. A luz que está sobre ele é a luz plena ou direta, dela se deriva a sombra própria, que se inicia da mais clara para a mais escura. A sombra projetada fora do objeto é mais escura por estar próxima ao objeto. À medida que se afasta, torna-se mais clara. A luz emitida pela luminária é refletida pelo chão e retorna ao objeto a produzir a luz refletida sobre este.

Figura A

Figura B

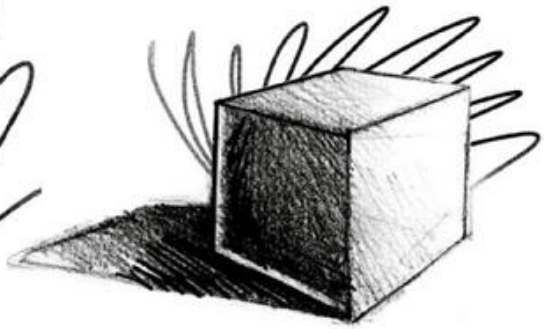


Figura C

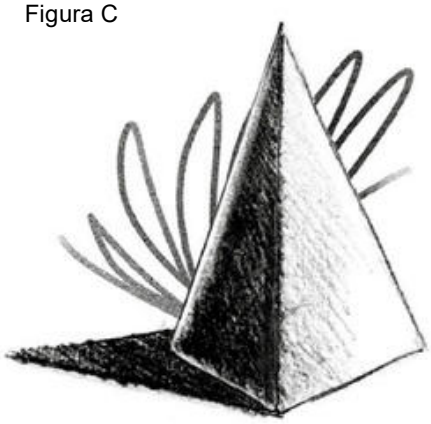
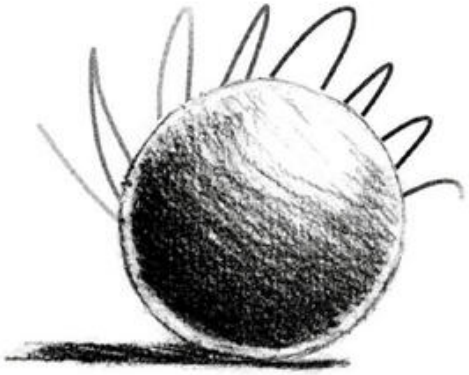
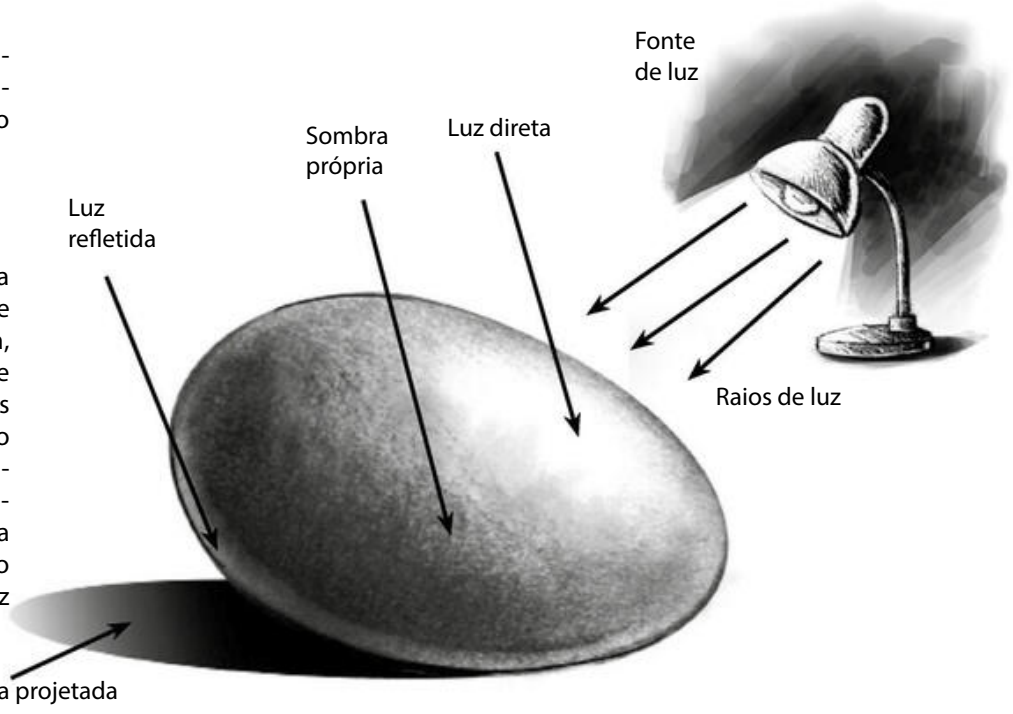


Figura D

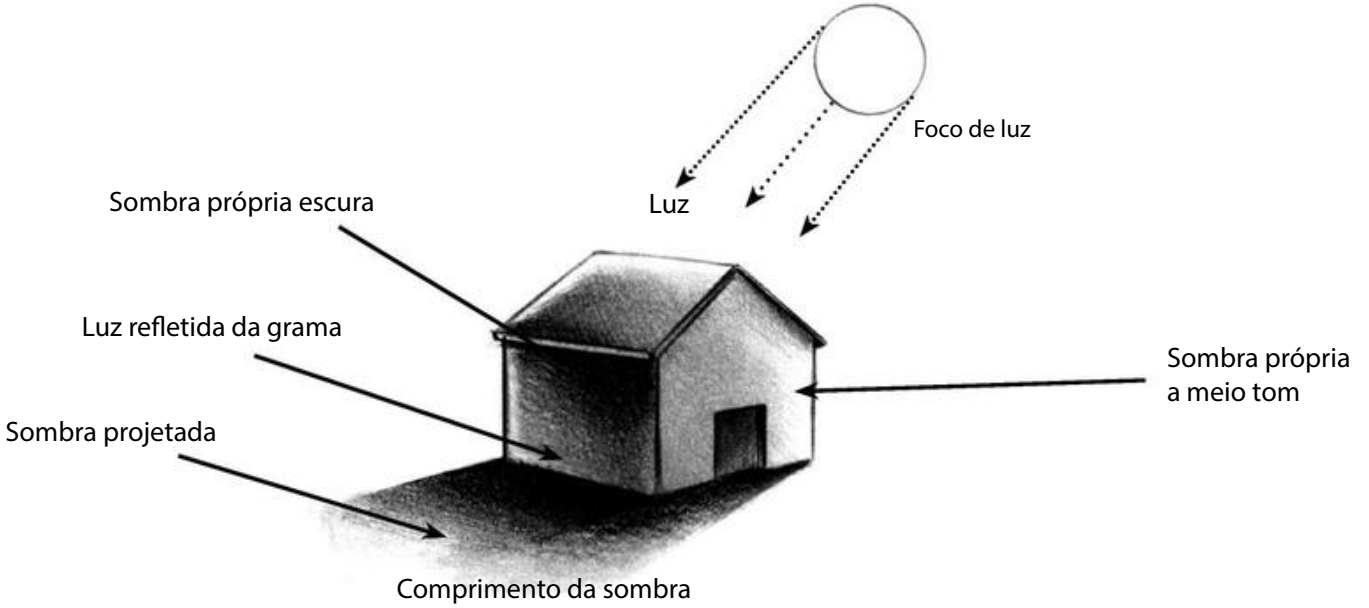




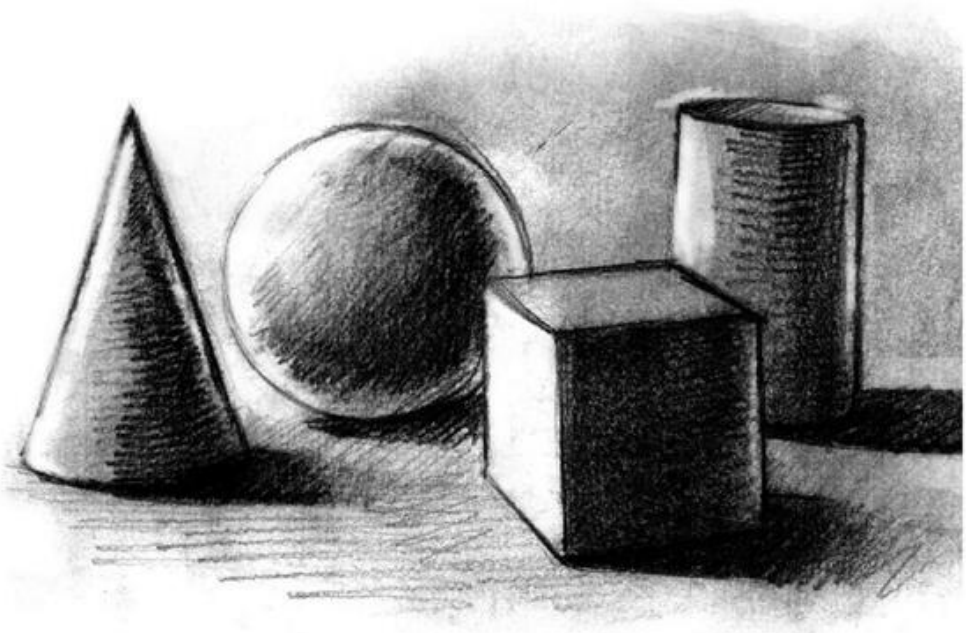
Clube de Revistas

A luz refletida

Ao olhar para um objeto iluminado pode-se notar que próximo as bordas há uma pequena luminosidade sobre a área que, teoricamente, deveria ser totalmente escura. Quase sempre esta luminosidade, chamada de luz refletida ou contra luz, ocorre em torno das bordas e enfatiza o contraste da sombra em profundo tom escuro. A luz refletida está sempre presente e, por isso, não pode deixar de ser representada. Esse conceito de luz deve ser bem entendido e ser aplicado corretamente para conseguir realizar trabalhos com mais qualidade. Isto exige uma observação apurada do desenhista, para descobrir o ângulo certo de comprimento da sombra projetada para projetar o reflexo da luz que retorna ao corpo iluminado.



A aplicação da luz refletida na prática



Entender a aplicação da luz e seus efeitos é essencial para definir as formas e os volumes da figura, habilidade que deve ser trabalhada para quem ainda está iniciando no desenho

Ao observar as figuras, nota-se a incidência da luz direta, que vem do alto e da esquerda. Esta atinge os objetos e o plano de apoio logo abaixo. Após produzir as sombras próprias nos objetos e as projetadas sobre o plano horizontal, esta luz direta é refletida de volta ao objeto.

A luz refletida normalmente é mais fraca e, ao tocar as sombras próprias, as torna mais claras. Isto ajuda a definir e separar o contorno do objeto da sombra projetada ou do fundo mais escuro. Esse efeito pode ser visto nas laterais à direita dos geométricos. Repare que ela intervém na sombra própria, criando tons mais claros, que seguem os contornos. A luz refletida aparece também nas sombras projetadas, alterando sua tonalidade.

Analogia de pontos

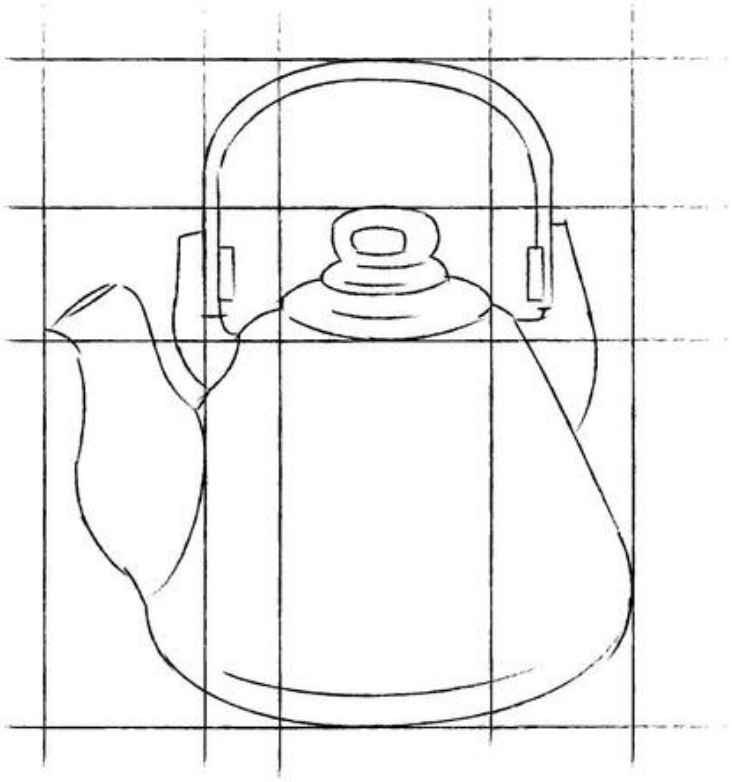
Para entender o que é a analogia de pontos, imagine que esteja observando objetos, figuras ou uma cena através de uma grade de arame quadriculada.

Os arames desta grade formam linhas de eixos horizontais e verticais sobre toda a área observada. Para entender como funciona, note quais pontos da figura estão sobre a linha de eixo, tanto horizontal (largura ou comprimento), como vertical (altura).

Inicialmente é difícil observar desta maneira, principalmente por não se tratar de quadriculado, mas de pontos específicos entre o objeto e as linhas de eixo. Segundo porque não é um costume fazer isto, mas depois de alguma prática, passa a ser normal a procurar eixos em todas as figuras. Uma informação importante é ***"Olhar a cena por inteiro e não apenas os detalhes, ter como referência um ponto central".***

Na medida do possível, o restante da cena será comparado com este ponto central, altura e largura. Por exemplo, ao desenhar uma chaleira, comece a observação pelo ponto central, ou seja, o desenho do elemento mais próximo de sua visão.

A analogia de pontos e eixos é feita ao se traçar uma linha imaginária horizontal ou vertical, através de um ponto de referência. Depois, veja quais são os pontos da cena que coincidem com o ponto de referência. Também pode-se observar se há outros pontos acima, abaixo, à direita ou à esquerda do ponto central de referência.



Para fazer as comparações

Uma maneira rápida e prática de criar eixos é esticar o lápis à frente dos olhos a comparar um ponto do objeto com outro, do mesmo objeto ou de outro próximo a ele.

Sempre se elimina a percepção da profundidade quando se pratica as comparações, especialmente nas analogias de pontos e de espaços.

O segredo é treinar o olhar bidimensional quando se compara os pontos, e não buscar a profundidade. Basta compreender que todo e qualquer ponto está acima, abaixo, à esquerda ou à direita de outro ponto. Assim fica mais fácil perceber a proporção dos objetos porque estabelecemos parâmetros horizontais e verticais que são mais fáceis de serem medidos.

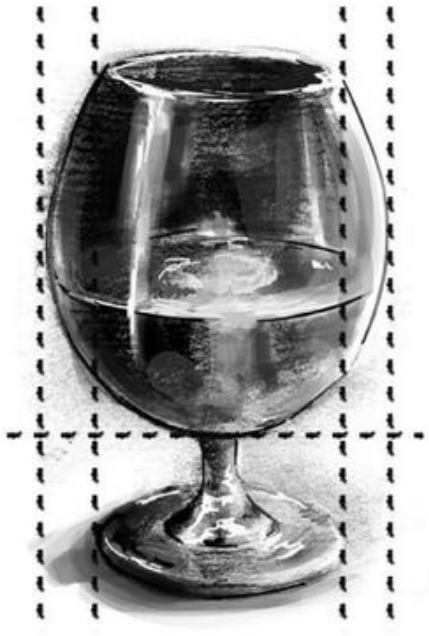
Podemos nos acostumar com este tipo de observação mesmo quando não estamos desenhando.

Entenda a analogia

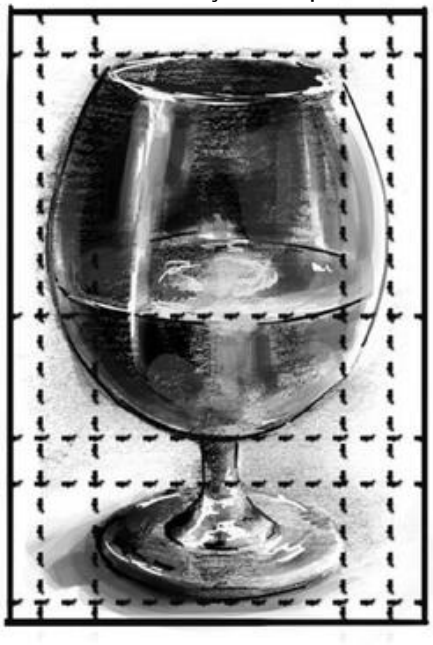
Entre as várias formas de se desenhar, a analogia de pontos é uma das técnicas que permite ao artista entender uma figura por meio de um conjunto de linhas ou eixos horizontais e verticais, o que ajuda a evitar possíveis distorções. Pode-se fazer isso em qualquer situação ou com qualquer objeto, figura ou cena.

1 – Escolha uma fotografia como referência e trace uma linha vertical ao centro ou em paralelo com a imagem.

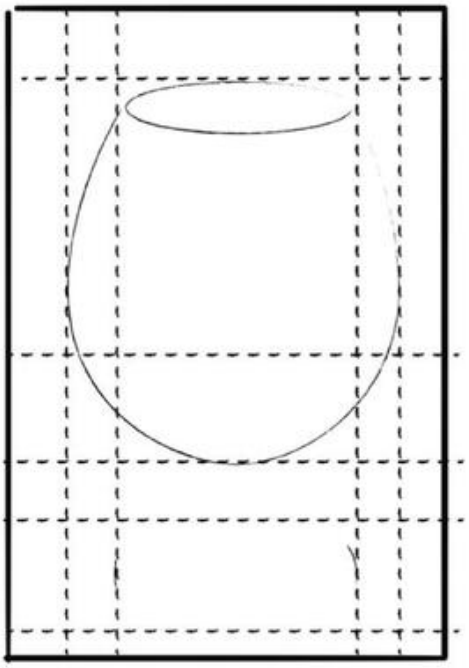
2 – Crie mais eixos verticais, o importante é que cada um dos eixos tenha pelo menos um elo ligação para a realização de comparações. No desenho acima nota-se a ligação entre a boca da taça e o suporte.



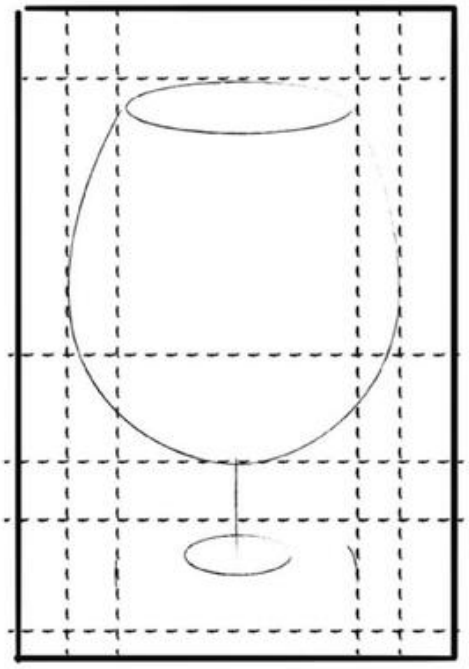
3 – Agora faça o eixo horizontal ao fundo da taça.



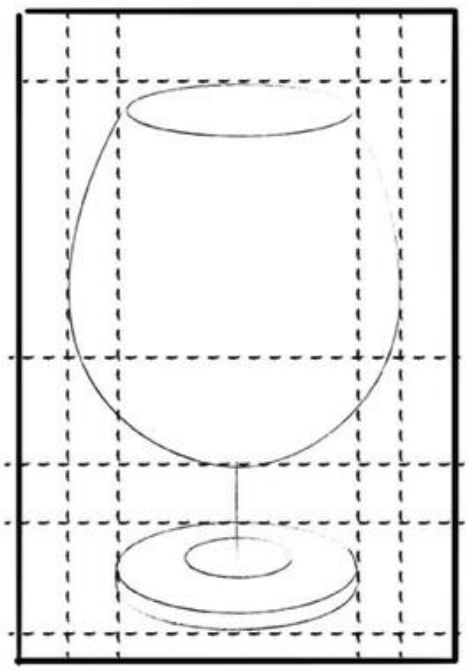
4 – Marque outros eixos que achar importantes na imagem de referência. Em seguida, faça um retângulo para emoldurar a figura e assim conseguir estabelecer um parâmetro de medidas para altura e largura.



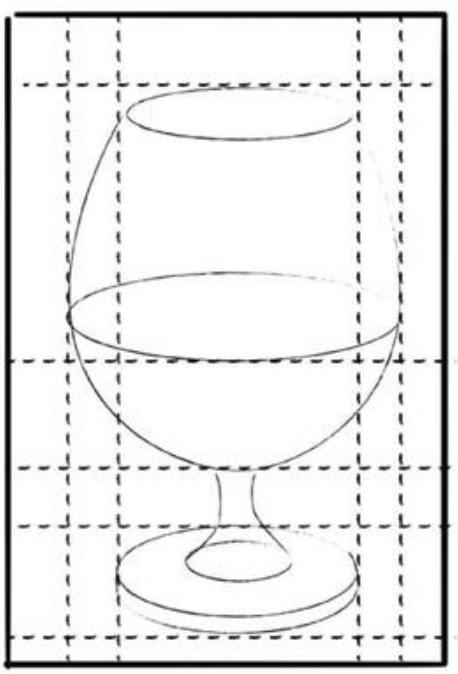
5 – Em uma folha, utilizando-se das medidas obtidas, desenhe a moldura e os eixos referentes a figura.



6 – Os eixos são como guias para desenhar a figura. Por linha de contorno trace a forma vazia da figura.



7 – Após esboçar o desenho dentro das analogias das linhas da grade e confirmado que o desenho está dentro das proporções, comece a detalhar.



8 – Observe a luz e as sombras da referência escolhida e aplique no seu desenho para finalizar.

Eixos e proporções

Como citado, há várias formas de se desenhar e nosso primeiro exemplo foi pela analogia de pontos. A segunda é trabalhar com as linhas de eixo e as exatas proporções do que se vê.

O desenho de observação é um exercício de comparações de dimensões, porém é necessário rever alguns conceitos essenciais a este desenho. A fim de se obter as corretas proporções entre as dimensões da figura a ser desenhada, é preciso comparar a largura do objeto (Figura A). Isto, em muitas situações, ocorre pela base menor das figuras observadas. A saber o quanto esta medida cabe na maior altura desta mesma figura (Figura B). Para achar tais medidas utilize um lápis e, em seguida, estenda o braço e posicione o lápis na altura de seus olhos (Figura C). Feche um olho e então direcione a ponta do lápis para um dos lados do objeto e, com o dedo, marque a outra extremidade. Assim, você obterá a largura visual do objeto. Compare esta medida com a altura para conhecer o real valor das medidas.

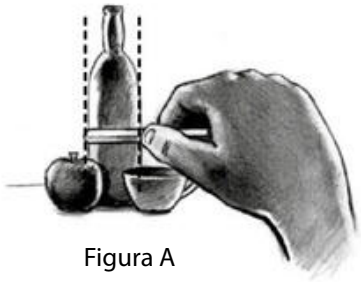


Figura A

É preciso medir a largura do objeto. Parte menor.

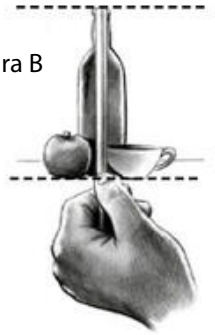


Figura B

Compare quanto da largura cabe na altura.

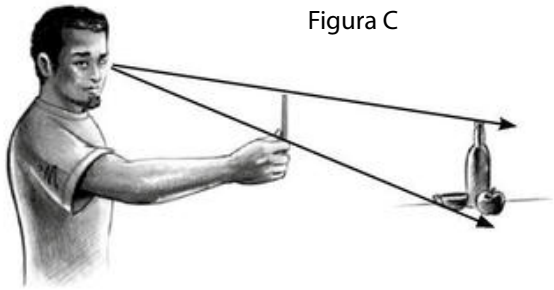


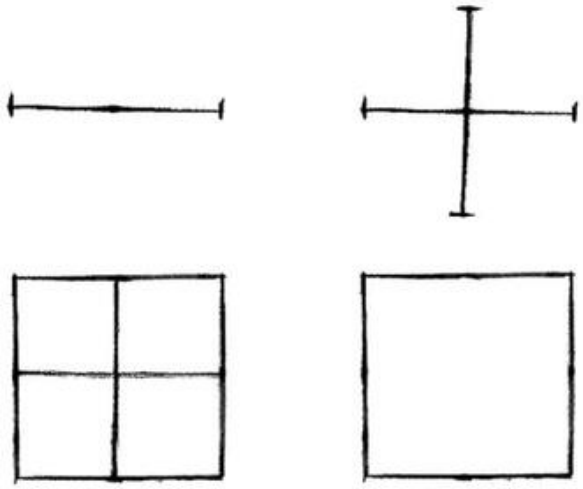
Figura C

Assim é possível utilizar os eixos para fazer um desenho proporcional.

Linhas e eixos

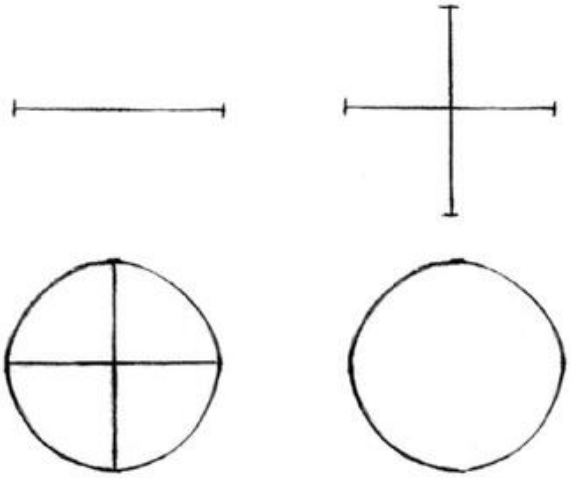
Em posse desta informação comece a marcar os eixos da figura. Para a largura trace uma linha horizontal. Ache o centro desta linha e marque a linha vertical para a altura. As linhas de eixos são utilizadas para determinar a forma e como os elementos serão dispostos na figura, seja simples ou complexa. Para saber como isto funciona na prática, trabalhe com a utilização dos eixos em figuras geométricas básicas simples.

Quadrado



Faça uma linha horizontal e nela marque o centro. Por ele trace uma linha vertical de medida igual a horizontal, a formar uma cruz. Una as extremidades para fazer o quadrado.

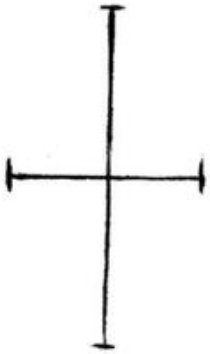
Círculo

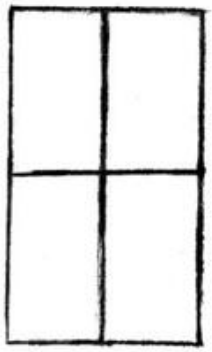


Da mesma forma, as linhas de eixos em formato de cruz com extremidades iguais é utilizada para desenhar um círculo.

Retângulo

Para o desenho do retângulo a linha horizontal será menor que a linha vertical. As medidas são desiguais.

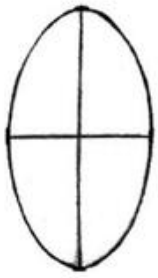




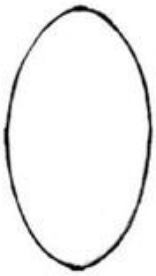
Novamente una as extremidades para achar a forma e as dimensões do retângulo.

Elipse

No desenho da elípse a linha horizontal será menor ainda em comparação à linha vertical.



Diferente do círculo, a elipse é mais estreita. Esta figura elíptica pode ser a base de outras figuras geométricas.

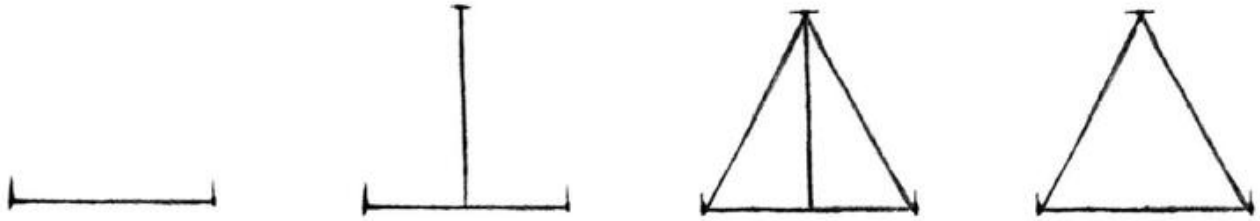


Para a elipse mais estreita ou fechada, é necessário reduzir a medida da linha de eixo horizontal ou vertical.

Siga o mesmo processo para definir a forma da elipse.

Figuras Geométricas

Triângulo



Para desenhar a figura do triângulo, trace a linha horizontal e ache o seu centro. A partir deste centro marque a linha vertical com pelo menos duas vezes a medida da base.

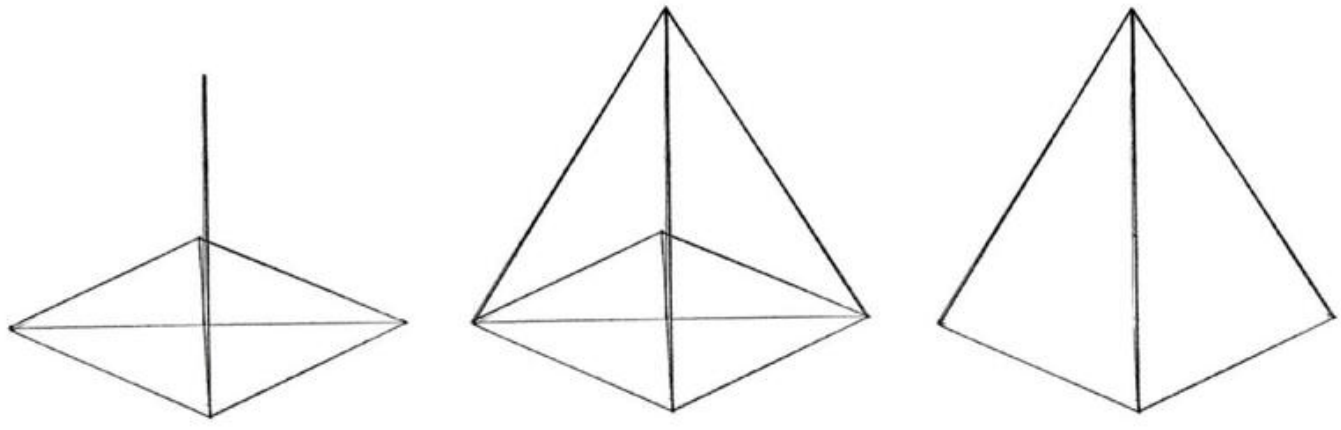
Ligue a extremidade superior da linha vertical com as duas extremidades da base horizontal. Feche o triângulo linear.

Pirâmide

1 – Risque uma linha horizontal com a medida que desejar.

2 – Pelo centro, trace uma linha vertical menor que a horizontal.

3 – Linhas diagonais fecham as extremidades do quadrado.



4 – Bem no ponto central maque outra linha vertical para achar a altura da pirâmide.

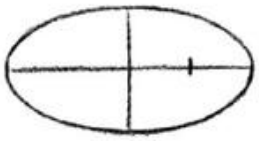
5 – Una as três extremidades visíveis à linha vertical e feche o desenho.

6 – Apague as linhas de construção e deixe o desenho linear.

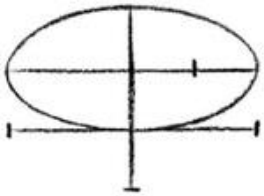
Sólidos Geométricos

Argola

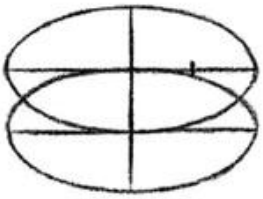
1 – Trace as linhas de eixo em que a linha horizontal seja maior que a vertical e marque um ponto sobre ela.



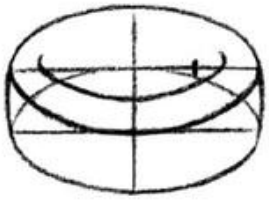
2 – Desenhe uma elipse ao fechar as extremidades.



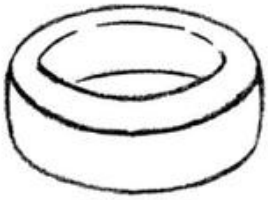
3 – A tangenciar a elipse, trace outra linha horizontal com a mesma medida da primeira. Alongue a linha vertical com 1/2 elipse abaixo.



4 – Desenhe outra elipse passando por dentro da primeira.



5 – Feche a argola pelas laterais. Desenhe outra elipse na parte superior para completar a imagem.

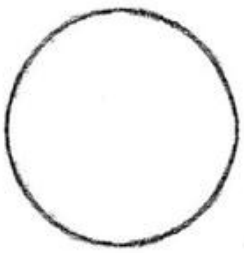


6 – Limpe os esboços e deixe o desenho da argola linear.

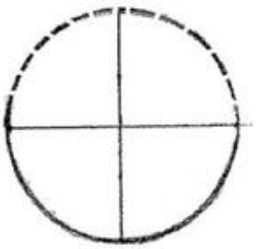
Figura Côncava - Tigela

1 – Trace uma linha horizontal e marque um ponto ao centro.

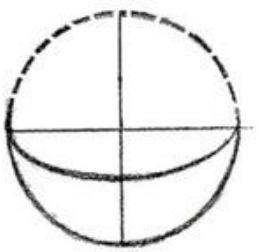
2 – Trace uma linha vertical com a mesma medida da linha horizontal a formar o eixo.



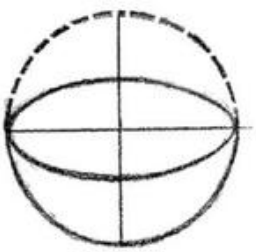
3 – Ao unir as extremidades da linhas eixos, desenhe um círculo.



4 – Apague a parte superior do desenho do círculo.



5 – Desenhe então uma parte de uma elipse.

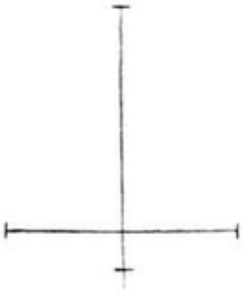


6 – Feche a elipse, depois apague as linhas de esboço e deixe apenas a forma da tigela.

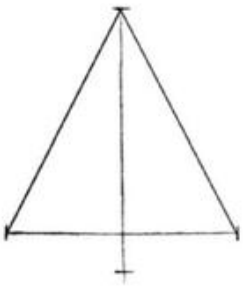
Figuras Sólidas

Cone

1 – Para iniciar o desenho faça uma linha horizontal.



2 – Uma linha vertical é traçada ao meio da linha horizontal com uma medida desta base para cima e mais um quarto abaixo.



3 – Então com duas linhas inclinadas marque a forma de um triângulo.

4 – Na medida de um quarto, com uma linha curvada, trace a base do cone.

5 – Feche a elipse a fim de formar a figura do cone.

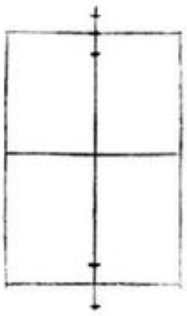
6 – Depois de apagar as linhas de construção, reforce as linhas de contorno.

Figuras Sólidas

Cilindro

1 – Novamente trace uma linha horizontal para iniciar o desenho.

2 – Marque o eixo com a linha vertical uma vez e meia maior que a linha horizontal.



3 – Pelas extermidades feche o retângulo. Então dois pontos acima e dois pontos abaixo são marcados.

4 – Trace duas linhas curvadas a passar pelos pontos externos da figura.

5 – Feche as elipses para dar forma ao cilindro.

6 – O cilindro fica em desenho linear, limpo das linhas de esboço.

Figuras combinadas

Identificar as formas

A representação gráfica de objetos complexos ocorrem por meio da combinação de figuras básicas e sólidos geométricos como cilindro, cone, cubo e esfera. Na verdade, a característica mais interessante no desenho de objetos é perceber quais são as figuras geométricas que correspondem a forma e desenhá-las corretamente.

No exemplo do jarro identifica-se as formas geométricas como: **1 –** Por eixos têm-se um círculo para o corpo bojudo; **2 –** Quatro elipses: base, gargalo, boca e alça; **3 –** Um cone para pescoço e **4 –** O bico do jarro é um pequeno triângulo.

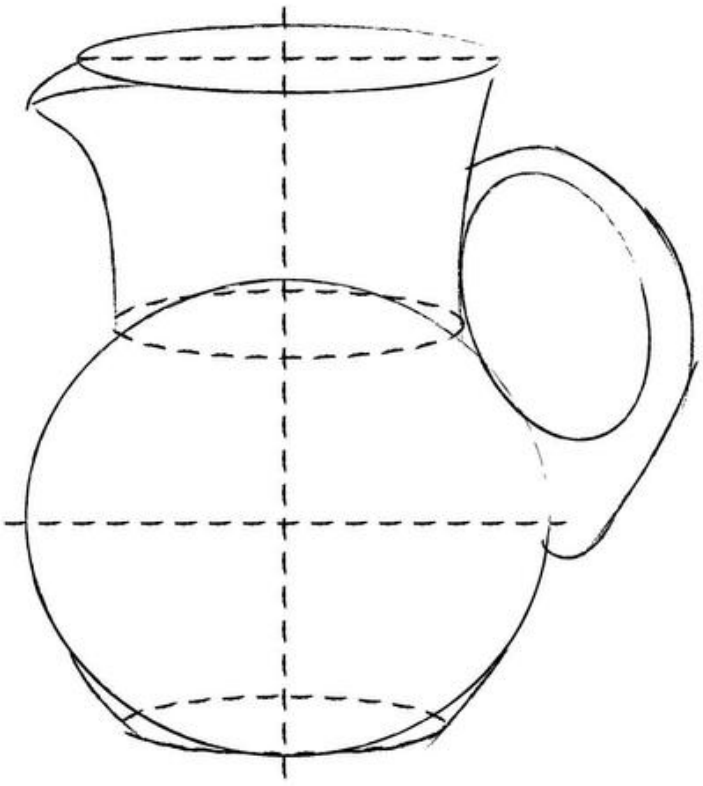
Porém cada objeto possui suas peculiaridades só é preciso identificá-las.

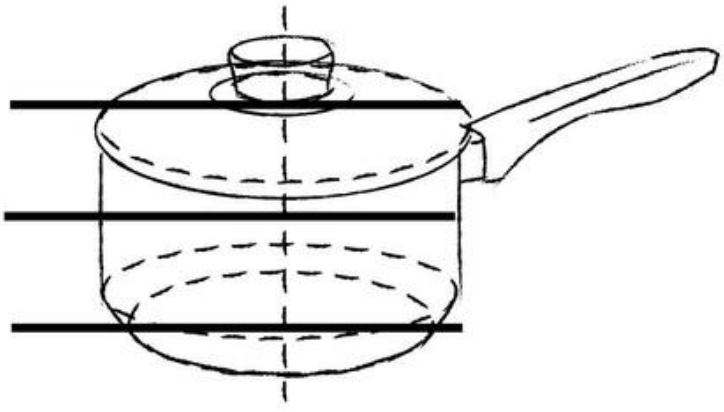
Como combinar as formas

Após identificar as principais formas geométricas é necessário combinar e trabalhar estas formas ou sólidos com o encaixe para que a figura se forme. Estes encaixes podem ocorrer pelas laterais ou bordas da figura. Porém, há casos em que linhas independentes são necessárias para modelar a figura e deixá-la mais próxima do desenho acadêmico ou realista.

Como construir o desenho

Para iniciar o desenho de uma fotografia ou de um objeto real é importante definir as proporções corretas e marcá-las pelas linhas de eixos. Lembre sempre que a menor medida é o parâmetro para as demais medidas. Então as formas são identificadas e encaixadas pelas bordas ou arestas. Depois as linhas são modeladas com o objetivo de dar a aparência realista ao objeto desenhado. Primeiro linearmente, depois o acabamento.





Acima: ***A panela*** – Este desenho foi realizado no seguinte passo a passo; **1-** Primeiro são os eixos para o retângulo. **2 –** Uma elipse para a boca da panela e mais duas para o fundo. **3 –** Mais duas elipses para tampa. **4 –** Um cilindro para o pino da tampa. **5 –** Um pequeno retângulo faz o suporte para o cabo da panela. **6 –** O cabo possui a forma de um triângulo. **7 -** Depois apaga-se as linhas de construção e **8 -** Linearmente modela-se a figura para deixá-la realista.

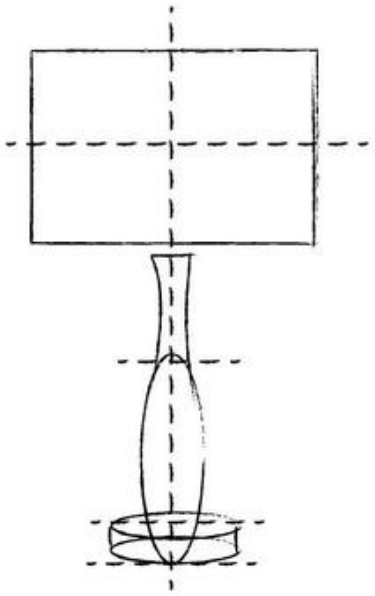
Erro recorrente

Ao desenhar formas geométricas a visar o desenho de objetos e demais utensílios, os desenhistas iniciantes tendem a desenhar aquilo que se vê no momento, desprezando a real forma e o volume do objeto observado.

A regra essencial é: ***"Nunca menospreze as partes não visíveis do objeto".*** Mesmo que não as veja, elas estão lá e, portanto, devem considerá-las na construção do desenho.

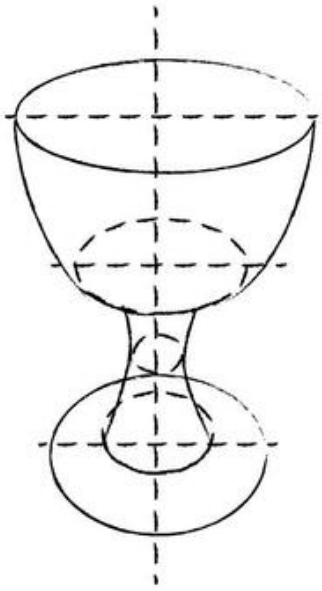
Desenhar as partes não visíveis do objeto para que se tenha a noção de profundidade e continuidade é relevante para a caracterização. Sem isto, o resultado é um desenho incompleto, faltando a riqueza tridimensional.

Abajur



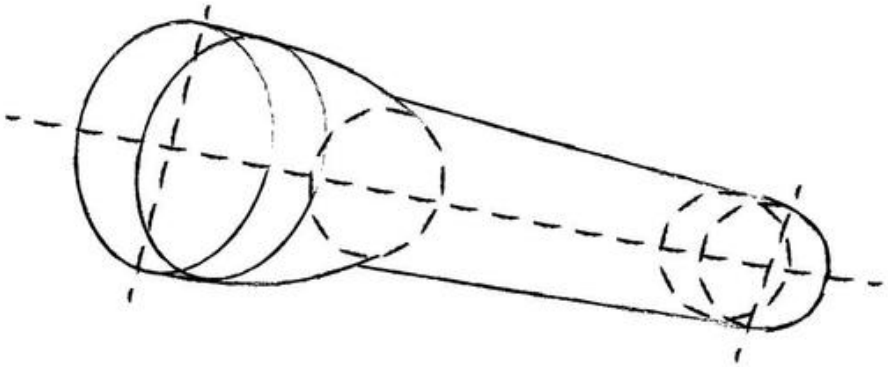
Acima: ***O Abajur*** – **1-** Trace uma linha horizontal para a base e pelo centro trace a linha vertical. **2-** Com a medida da base marque as demais medidas. **3-** Identifique formas como argola, elipse, cilindro e retângulo. **4 -** Trabalhe a figura linearmente. **5 -** Apague o esboço.

Cálice



Acima: ***O Cálice*** – Neste exemplo, a combinação de forma básica ocorre com um círculo na base e a forma combinada de um cone para a haste. Uma forma cônica para o corpo e finalmente uma elipse para a boca do cálice.

Lanterna



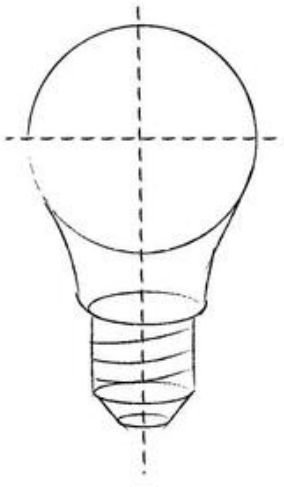
Ao Lado: ***Lanterna*** – As figuras geométricas que compõem a lanterna são basicamente duas argolas circulares, com uma mais a frente e outra ao fundo. A argola da frente é combinada com uma forma cônica e um cilindro. O início do desenho é feito também por linhas de eixo e seu acabamento é linear.

Lâmpada

Lâmpada

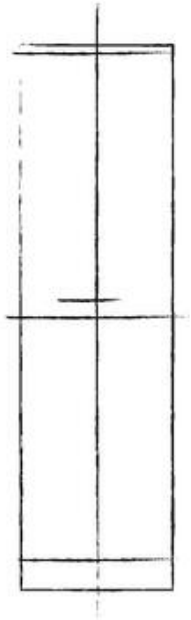
Primeiro esboce um círculo com eixos iguais, tanto na vertical como horizontal. Em seguida, com 1/4 deste eixo, faz-se a medida para o bulbo da lâmpada em forma cônica e 1/3 da medida para a rosca de contato da lâmpada com a combinação de um cilindro e um cone para base de contato elétrico.

Depois trabalha-se as formas, apaga-se as linhas de construção e têm-se o desenho acabado de forma linear.

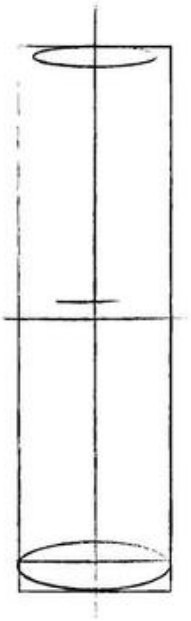


Objetos passo a passo

Taça para champanhe



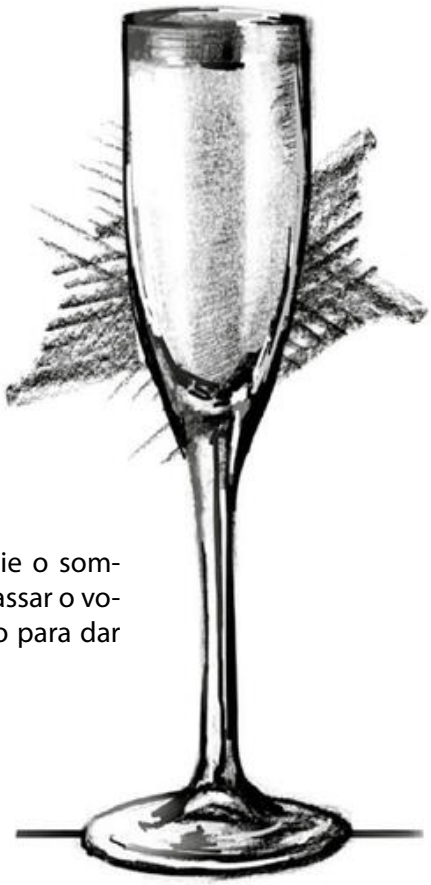
1 – Por linhas de eixos desenhe um retângulo e marque pontos para esboçar outras figuras.



2 – Tanto na base como no topo do retângulo trace duas elipses.

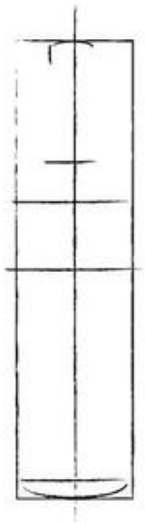
3 – Trace uma forma elíptica para o corpo da taça e um fino cilindro para a haste.

4 – Apague as linhas do esquema e deixe o desenho em contorno linear.

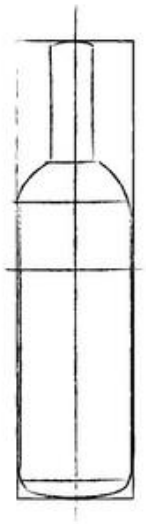


5 – Com lápis 6B inicie o sombreamento da figura, a passar o volume e a textura do vidro para dar um aspecto realista.

Garrafa clássica

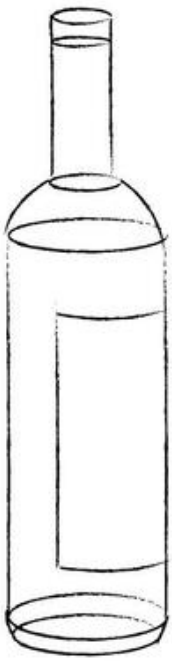


1 – Novamente, por linhas de eixos, desenhe um retângulo com a medida que desejar. Marque os pontos de encaixe para outras figuras.

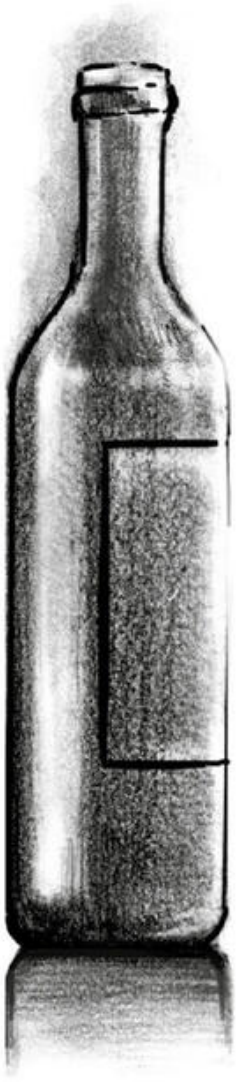


2 – Desenhe um retângulo para o pescoço, depois faça uma forma ovalada para os ombros e uma elipse para o fundo da garrafa.

3 – No gargalo desenhe duas linhas curvadas e outra para unir os ombros a passar pelo bojo.



4 – Depois de estruturada, elimine as linhas de construção e deixe o desenho apenas em contorno. Desenhe um rótulo.



5 – Depois da forma linear, trabalhe com o volume e a textura do vidro para dar aparência realista da garrafa clássica.

18+
Clube de Revistas

WHAT IS AVAXHOME?

Clube de Revistas

AVAXHOME-

the biggest Internet portal, providing you various content: brand new books, trending movies, fresh magazines, hot games, recent software, latest music releases.

Unlimited satisfaction one low price
Cheap constant access to piping hot media
Protect your downloadings from Big brother
Safer, than torrent-trackers

18 years of seamless operation and our users' satisfaction

All languages
Brand new content
One site

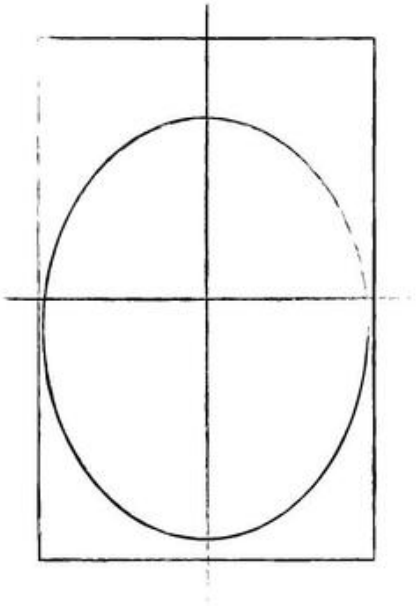
AVXLIVE.ICU

AvaxHome - Your End Place

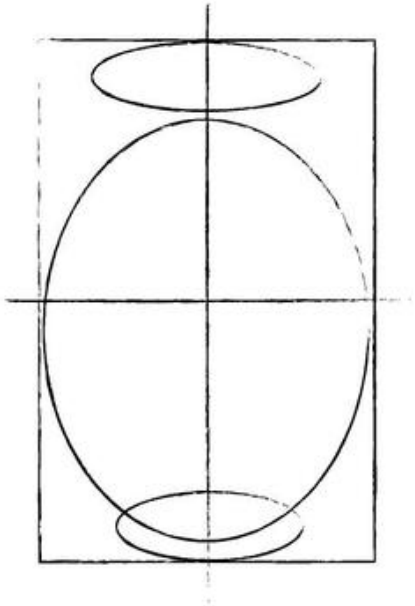
We have everything for all of your needs. Just open https://avxlive.icu

Utensílios passo a passo

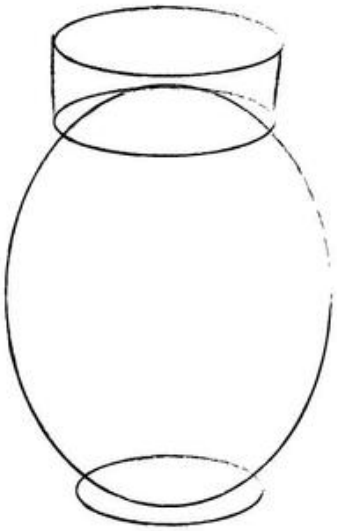
Jarro de barro



1 – Desenhe um retângulo. Dentro deste retângulo, faça uma elipse para o bojo do jarro.



2 – Acima da elipse do bojo, desenhe a elipse da boca e outra para a base.

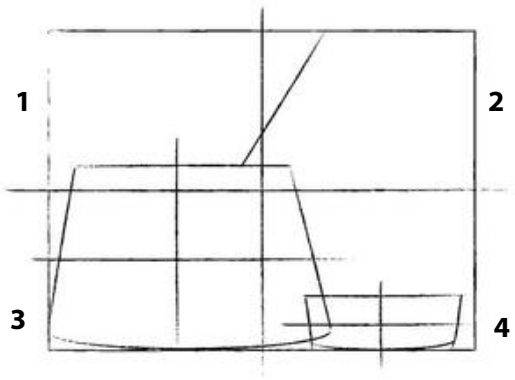


3 – Duas linhas inclinadas fazem o pescoço do jarro e um pequeno triângulo faz o bico.

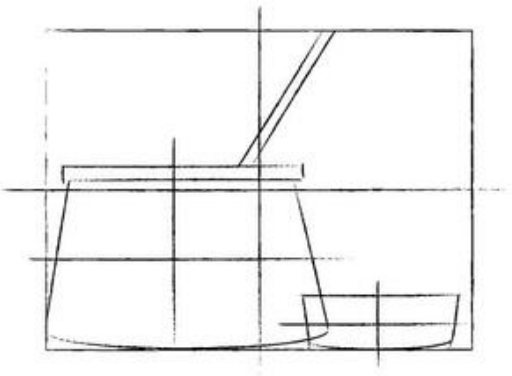
4 – A alça é feita com linhas curvas a partir da boca ao bojo, logo abaixo do ombro. Depois apague as linhas de esboço.

5 – Para deixar o desenho linear, procure trabalhar com o volume da forma e a textura do barro para conferir realismo ao desenho.

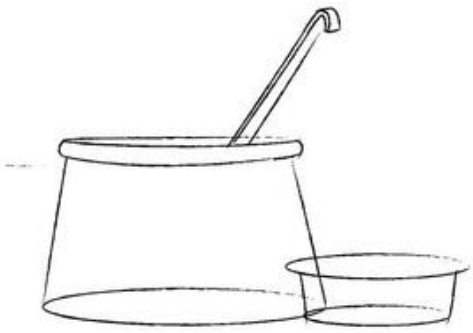
Caldeirão



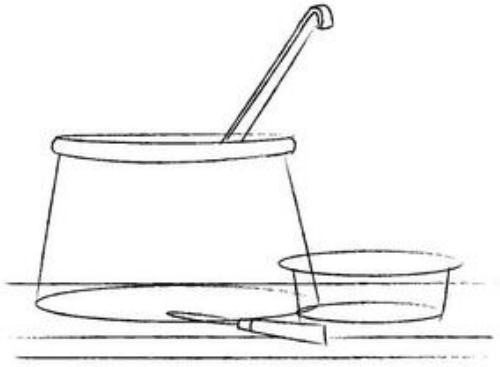
1 – Por linhas de eixo desenhe um retângulo e marque as partes de 1 a 4. Entre as quatro partes desenhe a forma vazia dos utensílios com retângulos e cone para o caldeirão e um pequeno retângulo para a tigela. Uma linha inclinada faz o cabo de uma concha.



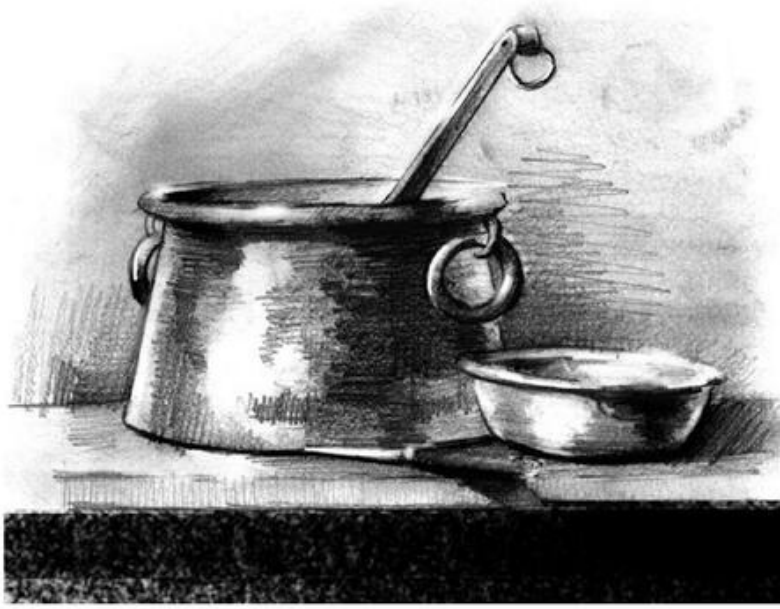
2 – Trabalhe agora na forma sólida dos utensílos para dar aspecto de tridimensionalidade.



3 – Trabalhe com as elipses para as bocas do caldeirão e tigela. Faça também os aros para o caldeirão e o cabo da concha.



4 – Dê forma linear à figura após eliminar as linhas de esboço. Desenhe também a mesa e a faca.

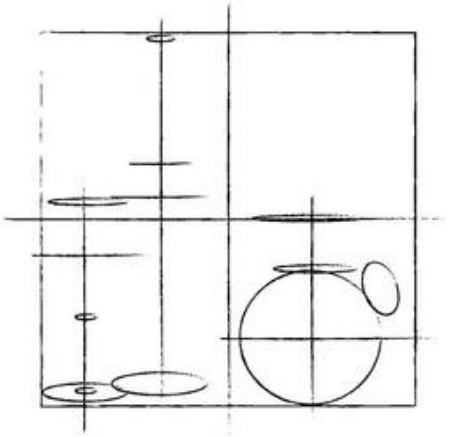


5 – Faça a arte final do desenho com o lápis 6B para o volume e as texturas de metal dos utensílios.

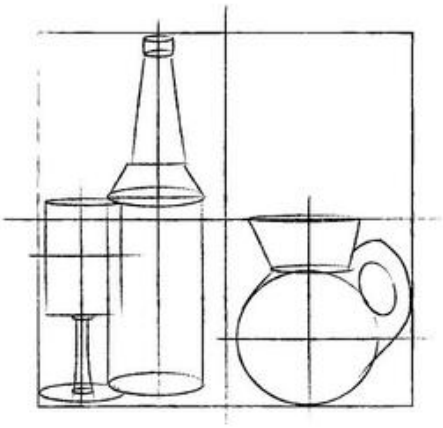
Clube de Revistas

Natureza morta

Composição

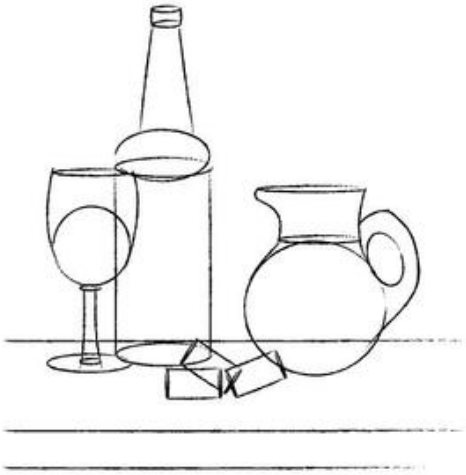


1 – Utilize eixos, marque um retângulo e nas partes 1 e 3 trace as linhas para a taça e a garrafa. No espaço 4 desenhe um círculo com uma elipse para o jarro.



2 – Com as figuras geométricas comece a esboçar as formas dos objetos em composição.

3 – Definidas as formas dos objetos elimine o retângulo e as linhas de eixo do desenho.



4 – Complete a composição com a forma de uma mesa e uma toalha.

5 – Proceda então o acabamento de todos os elementos quanto ao volume, texturas, luz e sombras da natureza morta nesta composição.

Apresentação

Clube de Revistas

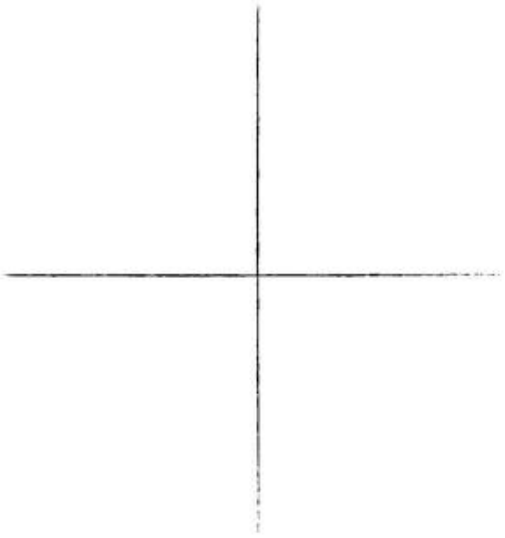
Passo a passo

Natureza morta com garrafas

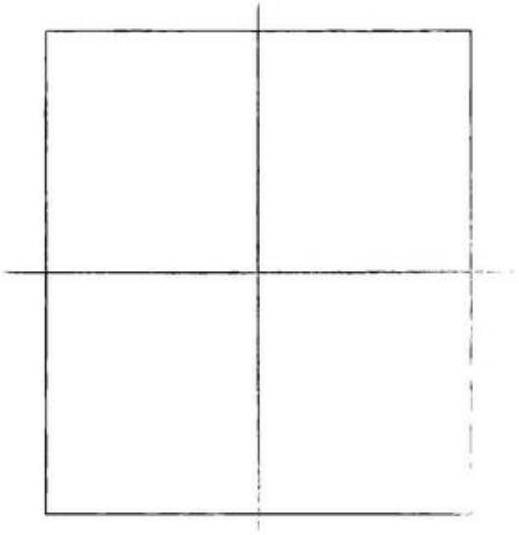
Natureza-morta é um gênero de desenho e arte cujo tema são os objetos inanimados, com o objetivo de mostrar as qualidades de formas, volumes e texturas em composição visual.

Durante o período romano da história da arte, baseados na frase **Omnia mors aequat** (a morte faz todos iguais), outros elementos foram incorporados ao desenho de natureza morta, como por exemplo o crânio, um símbolo da mortalidade.

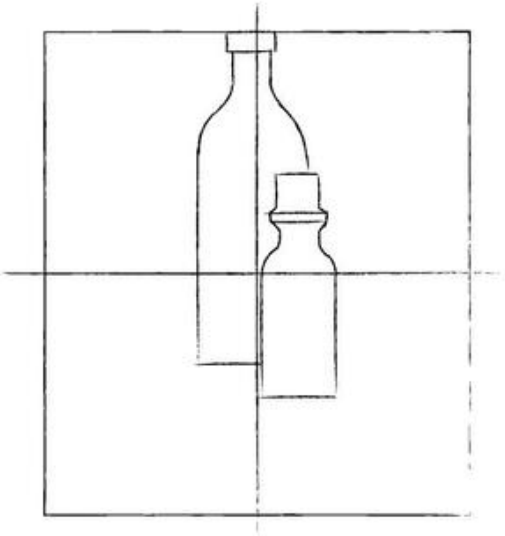
Composição é a disposição de arranjos de elementos visuais em um trabalho de arte. É a organização destes elementos de acordo com princípios como linha, forma, volume, textura, cor, tom, espaço, equilíbrio e profundidade.



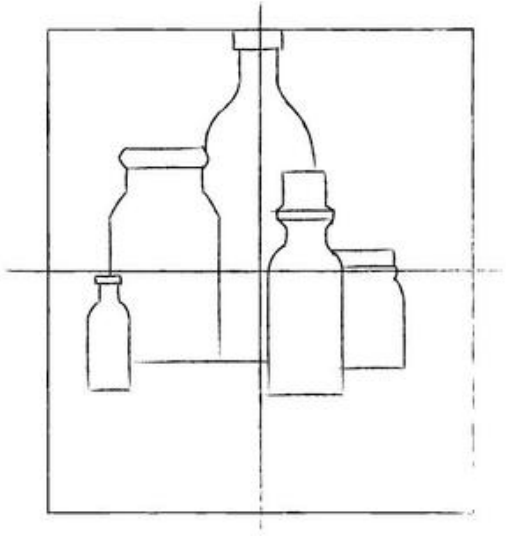
1 – Trace uma linha de eixo de diferentes medidas.



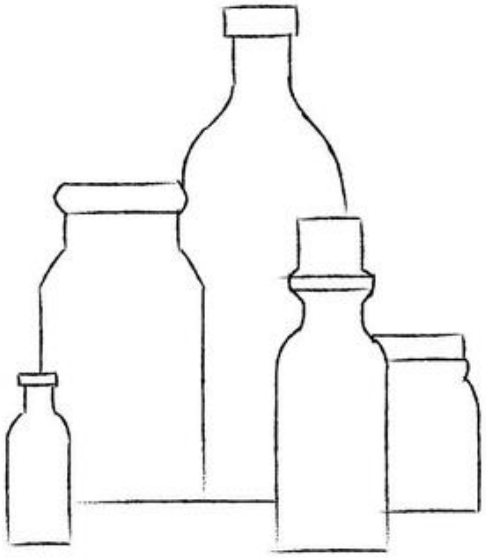
2 – Desenhe um retângulo para o enquadramento a marcar os espaços 1, 2, 3 e 4 e fazer a composição.



3 – Sobre o eixo vertical, a passar pelos espaços de 1 a 4 desenhe a primeira garrafa. Pouco a frente nos espaços 2 e 4, sobre a aresta da primeira garrafa, uma segunda garrafa menor é esboçada.



4 – A terceira garrafa, menor que a primeira, situa-se na mesma base que esta, nos espaços 1 e 3. Somente no espaço 3 um frasco menor, abaixo da linha horizontal e sobre a aresta da terceira garrafa é marcado. Ao lado outro frasco é desenhado nas partes 2 e 4.



5 – Apague a figura do retângulo do desenho.

6 – Utilize as formas geométricas de elipses para a base das figuras a torná-las cilíndricas.

7 – No gargalo, figuras elipticas completam o desenho dos recipientes.

8 – Conclua o desenho linear com o traçado de uma mesa para servir de apoio para as garrafas.

9 – Agora direcione a luz sobre as figuras e marque as áreas que receberão luz e sombra. No exemplo a luz se encontra à esquerda, acima a 45º graus.

10 – Com o lápis 6B ou outro mais escuro, defina o volume das garrafas e as texturas para os vidros e a madeira da mesa.

11 – Reforce as áreas com pouca luz em tonalidades mais escuras a fim de conseguir um forte contraste entre áreas muito claras e as muito escuras. Assim o desenho ganha um aspecto realista impactante.

Clube de Revistas

Exercícios

1

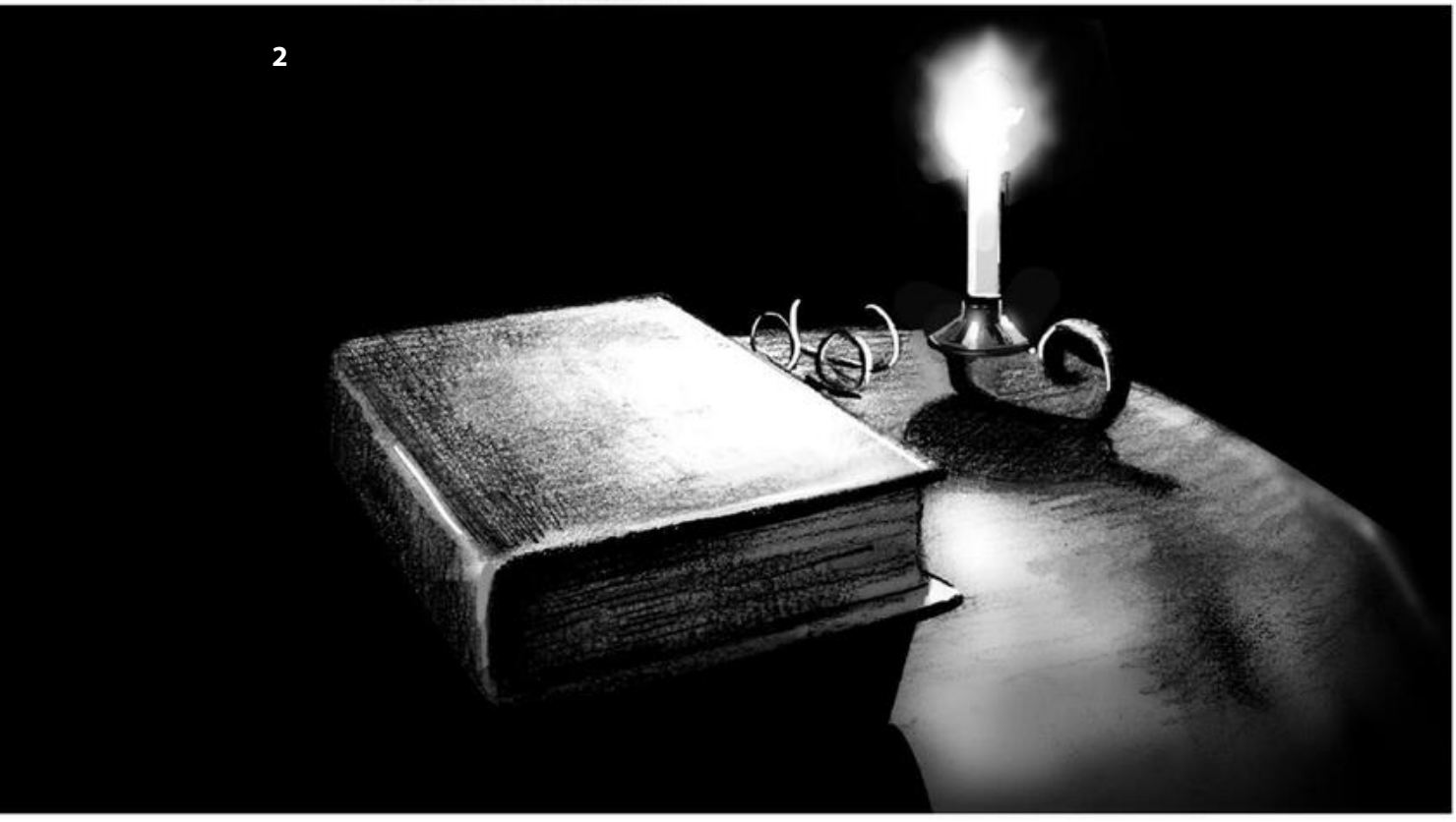
1- Com referências procure desenvolver outras composições de natureza morta, seguindo todos os passos sem "queimar" etapas.

Observe as figuras ao lado, faça a identificação das formas e, em seguida por enquadramento e linhas de eixo, monte a composição. Ao limpar a esquematização, trabalhe com os volumes, texturas e contrastes para o realismo acadêmico.

2- A metodologia de construção é a mesma ao trabalhar com modelo ao natural. Porém as medidas visuais devem ser tomadas com o auxílio do lápis e transferidas para o papel. Se necessário, pode-se dobrar os valores destas medidas.

Ao retratar uma composição na qual a iluminação seja feita por vela, a parca quantidade luz produz sombras mais extensas e escuras.

2



3

3- A luz vinda da parte posterior do modelo utilizado para a composição produz efeitos interessantes de claro/escuro. Tudo que é visível fica mais escurecido, e a parte iluminada em alguns objetos ocorre com um pequeno feixe.

Utilize o mesmo método para compor a cena.

4

4- Contudo após feita a composição dos elementos, o sombreamento pode ser feito com lápis HB ou 2B para obter outros efeitos. Até mesmo o esmaecimento de sombras carregadas pode ser feito pelo esfuminho. Brilhos a representar o vidro ou metal podem ser obtidos com uma borracha macia.

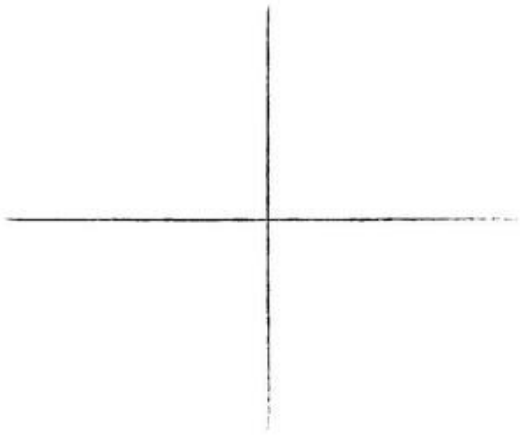
Clube de Revistas

Desenho de profundidade

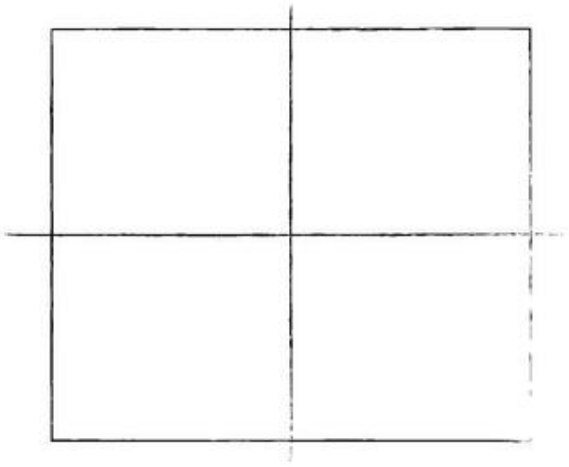
Neste exemplo não será aplicada a técnica de perspectiva, com pontos de fuga, entretanto o desenho será construído com a ideia de profundidade. A tendência de perceber que há linhas que convergem para algum ponto no espaço é apenas um efeito ótico.

Em planos compostos no desenho de profundidade, as linhas partem da base frontal para o fundo da composição. Quando o objeto se distancia do observador, sua base parece sair do primeiro plano, deslocando-se para o segundo até terceiro, aproximando-se do fundo.

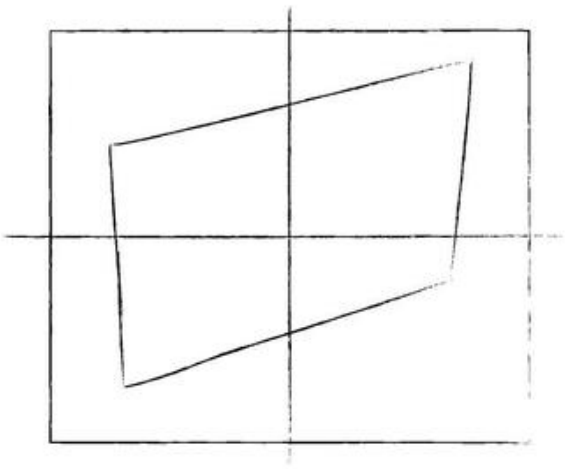
Máquina fotográfica



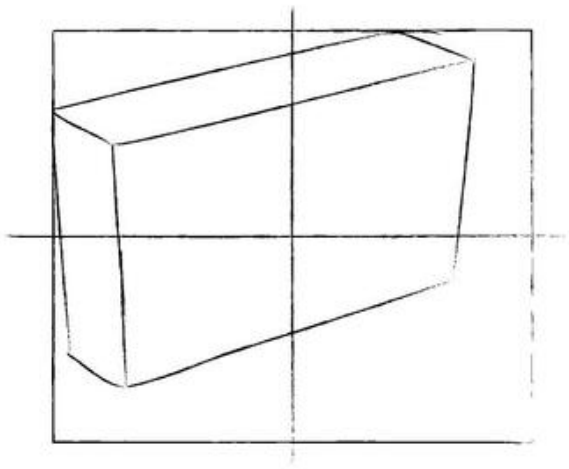
1 – Inicie o desenho com a linha de eixo com as extremidades de diferentes medidas



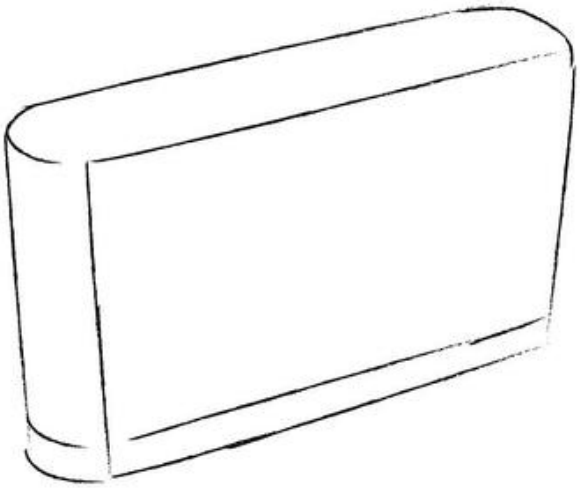
2 – Desenhe então, o retângulo para o enquadramento do objeto a ser desenhado.



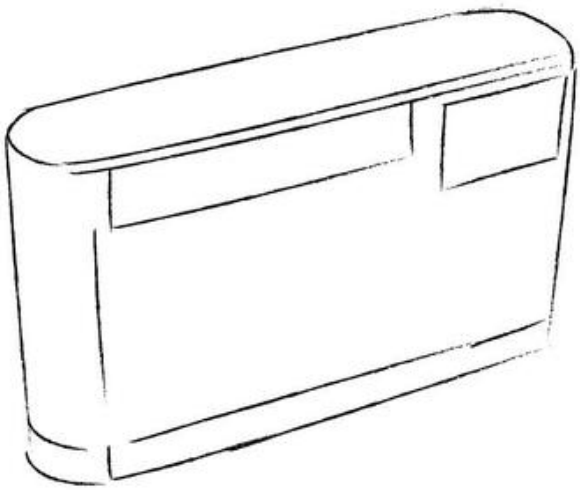
3 – Inicie o desenho de profundidade pela linha inclinada de base, a partir da parte 3 para 4. Depois trace as linhas verticais e feche o retângulo nas demais partes 1, 2, 3 e 4.



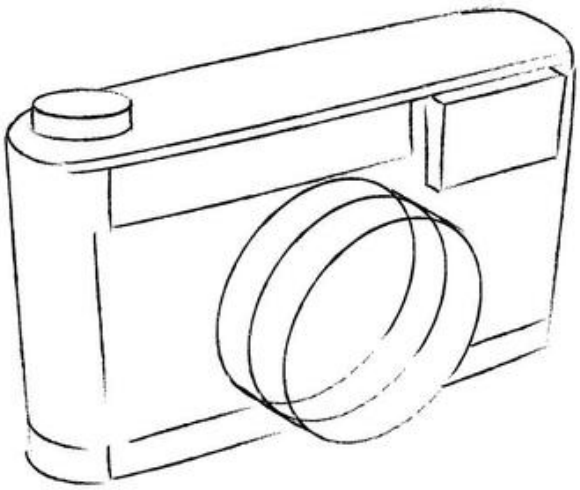
4 – Agora dê o volume de paralelepípedo ao retângulo de modo que pareça estar em perspectiva.



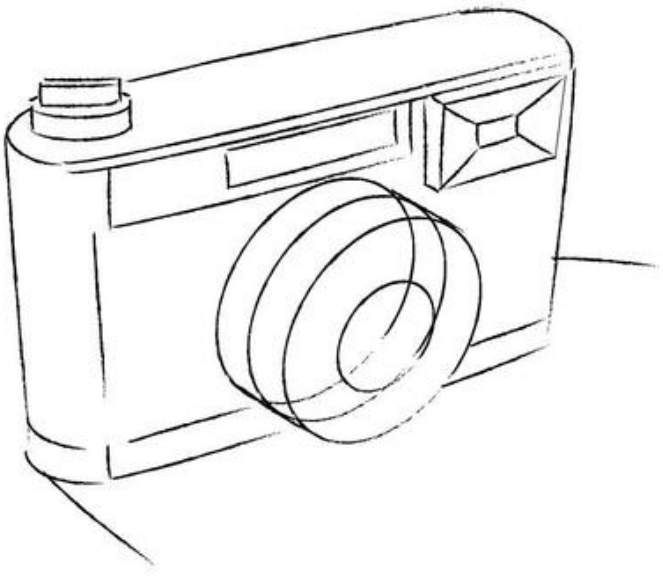
5 – Retire as linhas de eixo e enquadramento, faça o arredondamento no topo e na base da figura. Na parte inferior trace mais duas linhas, uma frontal inclinada e outra curvada na lateral.



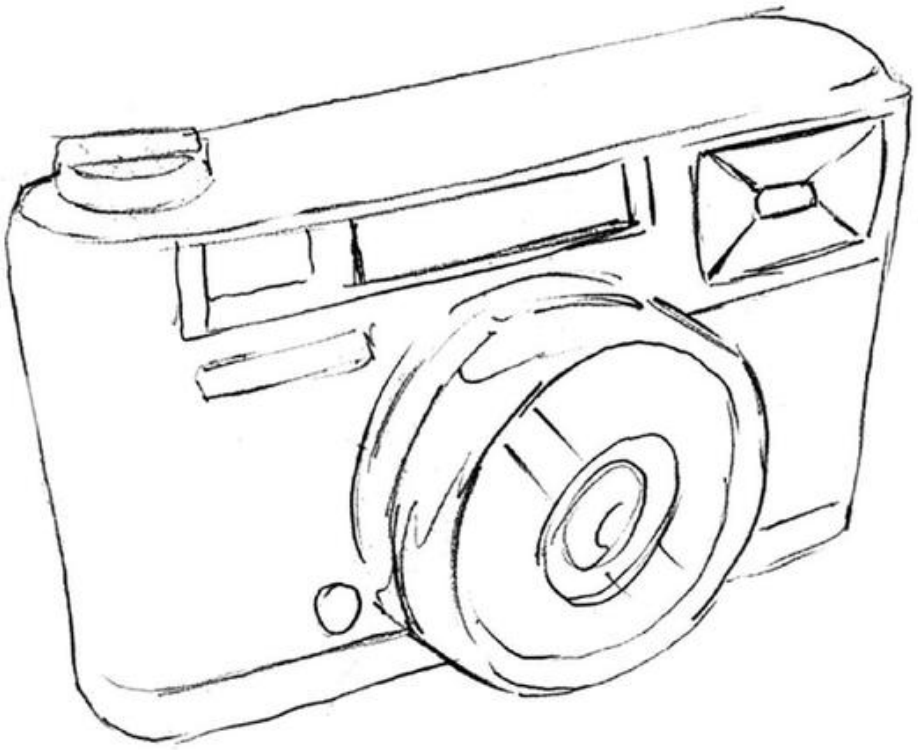
6 – Na parte superior da figura marque duas formas retangulares: uma mais estreita como uma tira e outra mais larga. Acima dos retângulos outra linha frontal inclinada é traçada.



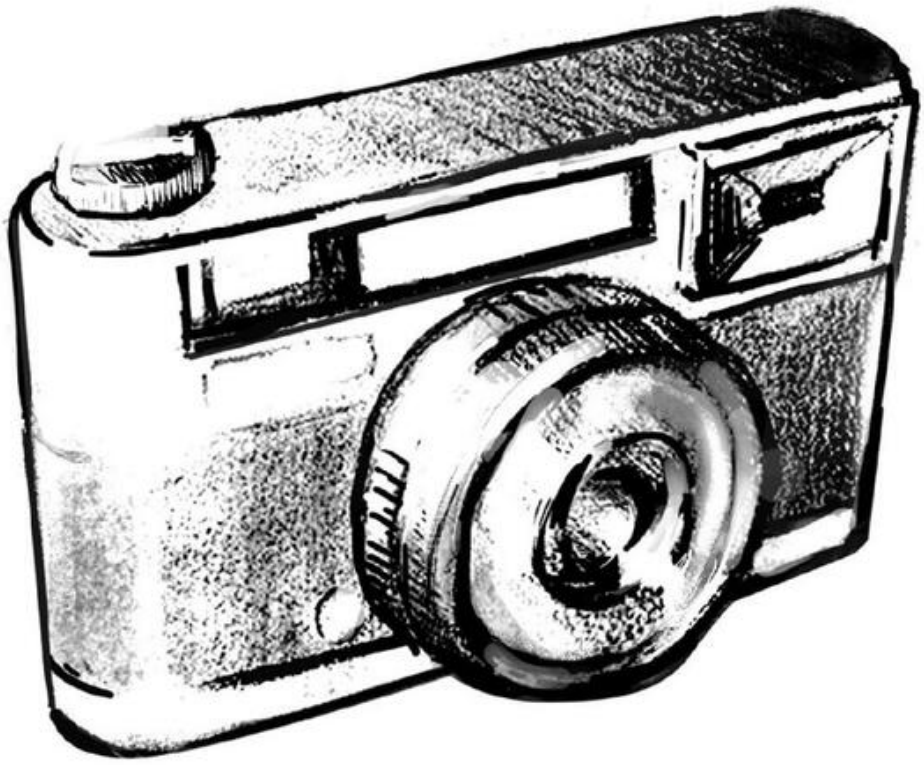
7 – Acima desenhe uma pequena argola e, na frente, mais duas argolas para o desenho do anel de enfoque e do anel do zoom.



8 – Uma elipse sobre os anéis define a posição da lente. Complete a imagem com o rebobinador de filme, o visor e o disparador de flash.



9 – Agora deixe o desenho linear e comece a marcar as áreas de claro e escuro sobre o desenho da máquina fotográfica.



10 – As primeiras sombras são feitas para dar volume e textura. Logo em seguida determina-se as áreas de luz e sombra.

11 – A arte final do desenho é feita com o contraste de áreas bem escuras em oposição à áreas muito iluminadas.

Note como a sombra projetada, além da projeção da forma do objeto sobre o plano, também serve para "assentar" a figura neste plano e evitar o efeito de algo flutuando.

Clube de Revistas

Exercício

Como exercício cognitivo, é interessante trabalhar com diferentes formas e objetos que não estamos habituados a ver.

Um bom exemplo é este par de luvas de boxe ao lado: quais formas são identificadas? As principais são as elípticas e cônicas.

Contudo, os contornos são totalmente irregulares, com o propósito de passar a ideia de algo usado.

Textura de vidro

A maioria das figuras de vidro, como recipientes, são transparentes. Para fazer sua representação é preciso considerar se este recipiente contém algum material. Ao desenhar uma garrafa, copo ou janela, repare se existe algo atrás dele.

Reflexos claros e nítidos são recursos aplicados em contraste com partes mais escuras. Algo que também deve ser considerado é a forma deste objeto ou utensílio.

Textura de tecidos

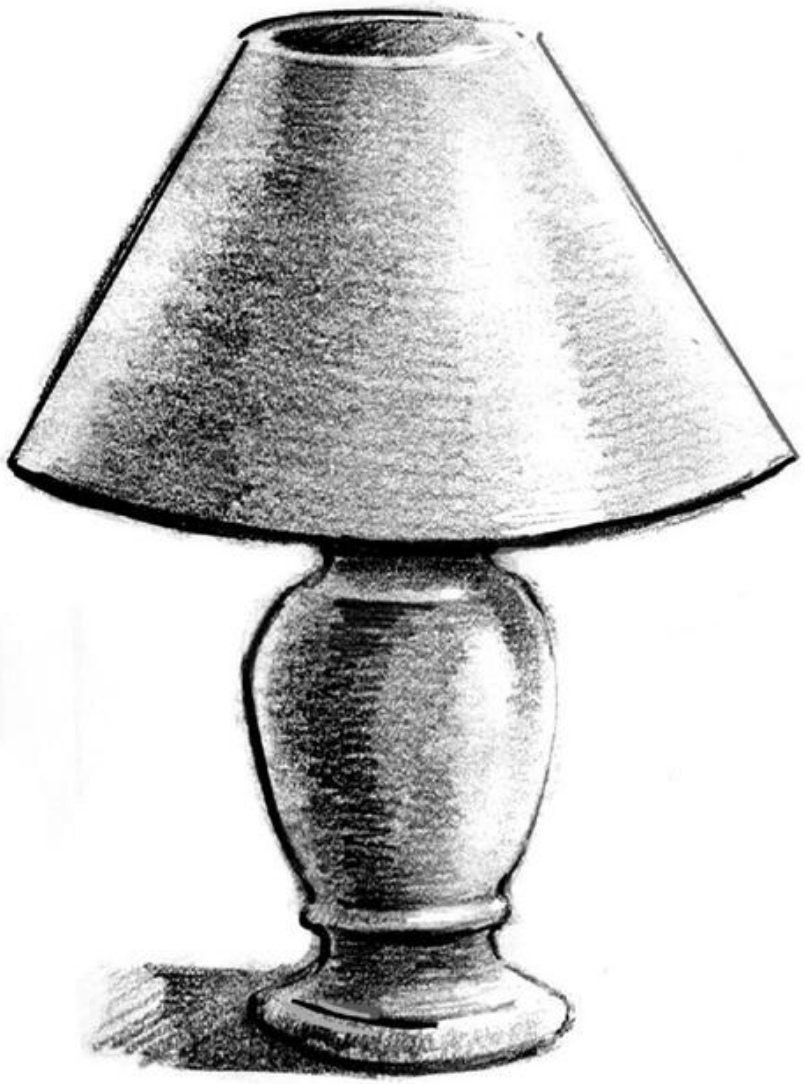
Para desenhar tecidos a idéia é dividir dobras, pregas e rugas e as áreas tonais e, depois, aplicar as variações de tons. Repare se o tecido é mais leve, pesado, grosso ou fino para as texturas.

Textura de madeira

Já a madeira tende a não refletir muita luz. Manter as tonalidades em baixa intensidade e evitar contrastes fortes é uma forma de fazer sua texturas. Sulcos em madeira crua auxília a representação. A textura raiada ou granulada deve ser feitas com linhas de comprimentos e espessuras variadas. Também faça manchas de tons escuros.

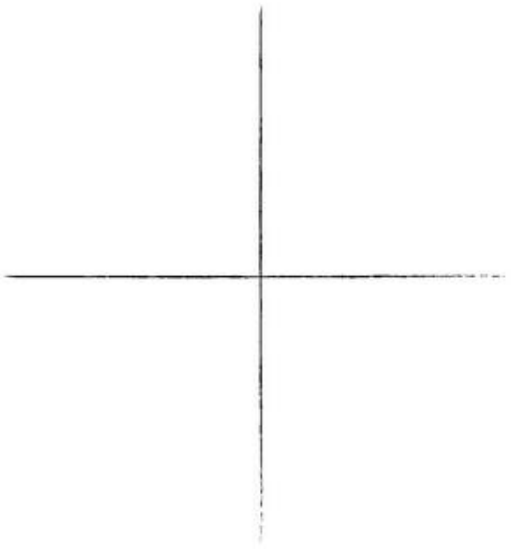
Textura de metal

Para fazer os efeitos da textura dura e lisa do metal, deve-se acentuar os contrastes tonais, criando divisões entre o claro e escuro.

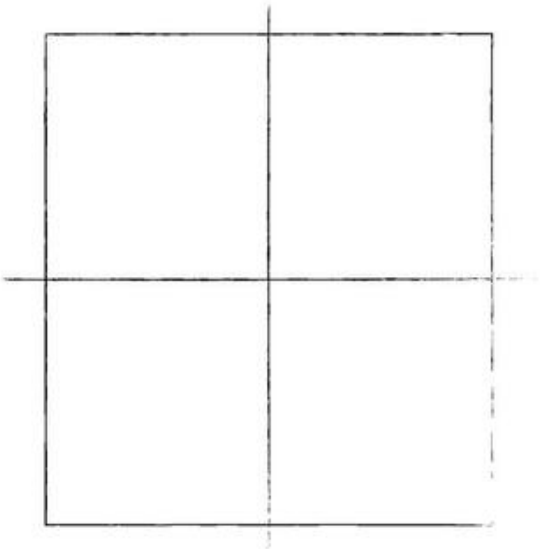


Composição geométrica

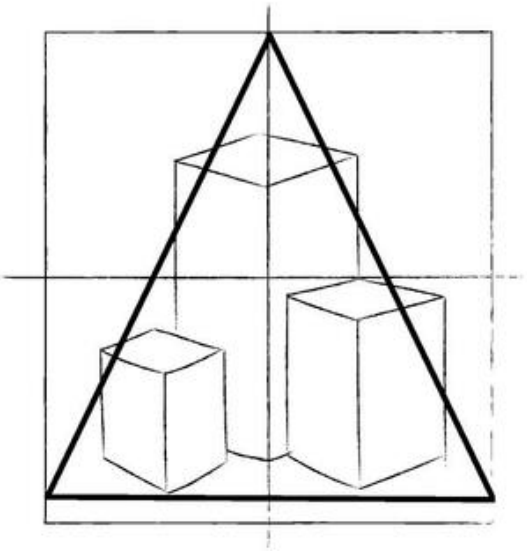
Paul Cézanne, um dos pais da arte moderna, objetivou converter os objetos da natureza em três formas básicas: o cilindro, a esfera e o cone. Partindo da mesma ideia, em composição geométrica pode-se estruturar o desenho por figuras como o quadrado, retângulo e triângulo. O quadrado não possui movimento e pode dar muito peso à estrutura da composição. O retângulo já possui um deslocamento vertical ou horizontal. Porém a figura do triângulo, por apresentar base horizontal, confere estabilidade à estrutura da composição, além de transmitir imponência ao desenho. Alterar a direção da base do triângulo pode sugerir uma grande ação de deslocamento.



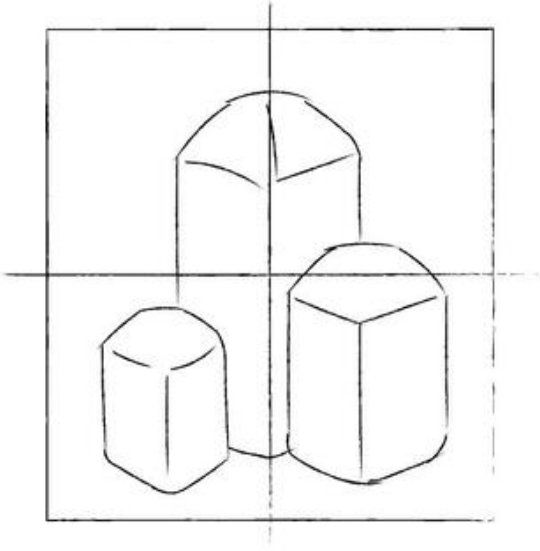
1 – Mesmo nesta composição o desenho será iniciado por linhas de eixo de medidas diferentes.



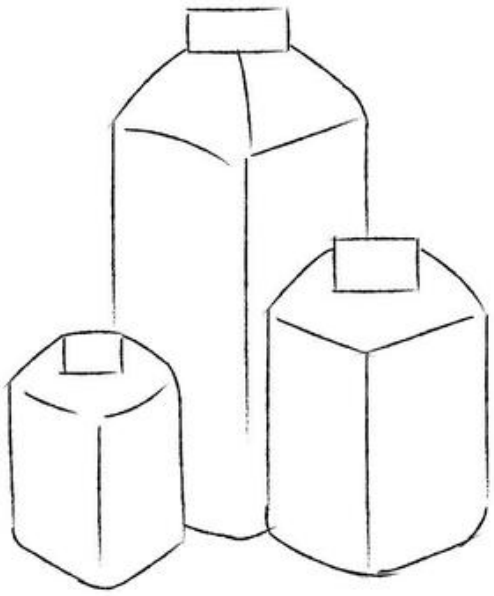
2 – O retângulo será utilizado como enquadramento da composição.



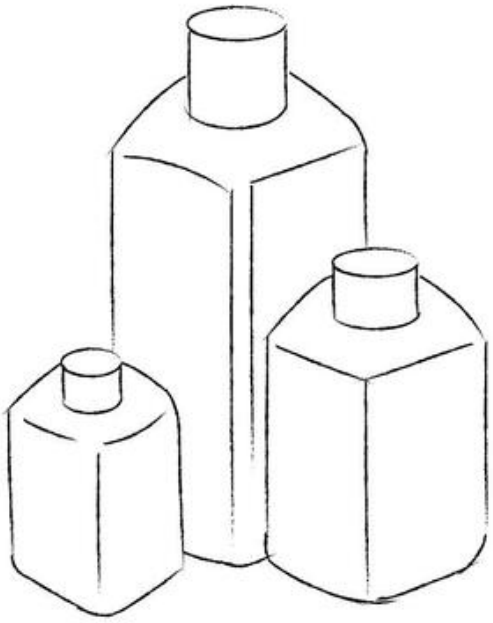
3 – Antes de iniciar o esboço estruture a composição com um triângulo e distribua as figuras que serão construídas nas quatro áreas por meio de cubos.



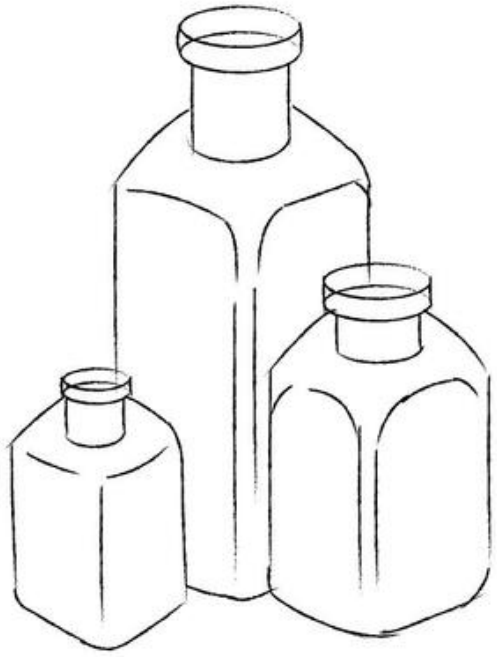
4 – Arredonde os ombros dos frascos para o encaixe do pescoço.



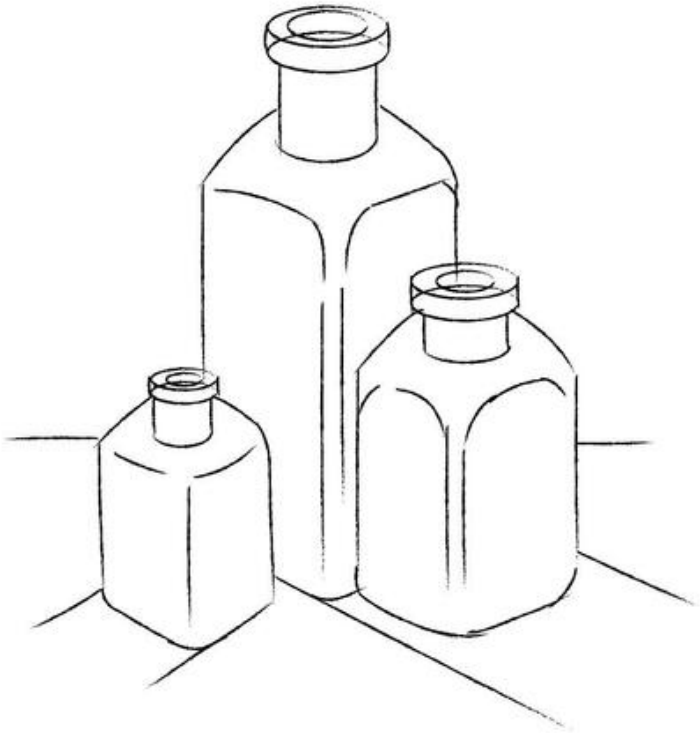
5 – Pequenos retângulos são utilizados para dar forma ao pescoço dos frascos. Depois exclua as linhas de eixos, enquadramento e estrutura.



6 – Elipses formam a boca do gargalo para simular a perspectiva.



7 – Ainda no gargalo são feitas as argolas para concluir o desenho da forma. Detalhes internos são feitos com a combinação de linhas retas e curvas.

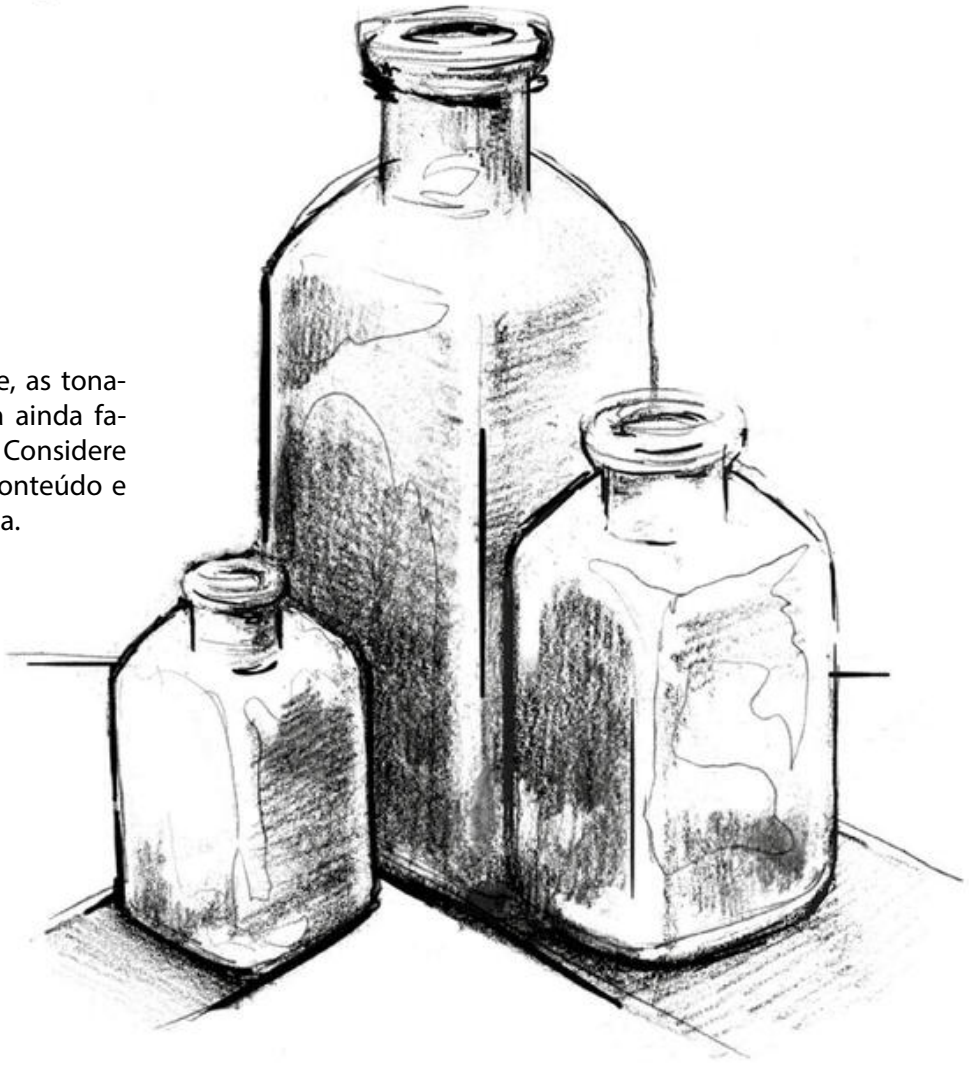


8 – Desenhe a forma da mesa e linhas na base, para delimitar as sombras projetadas.

Clube de Revistas

9 – Projete a luz sobre a figura e determine as áreas mais claras e as escuras que darão volume ao desenho.

10 – Além do volume, as tonalidades de luz e sombra ainda fazem a textura dos vidros. Considere se os frascos possuem conteúdo e também aplique a textura.



11 – Procure trabalhar com fortes contrastes no desenho para torná-lo bem realista.

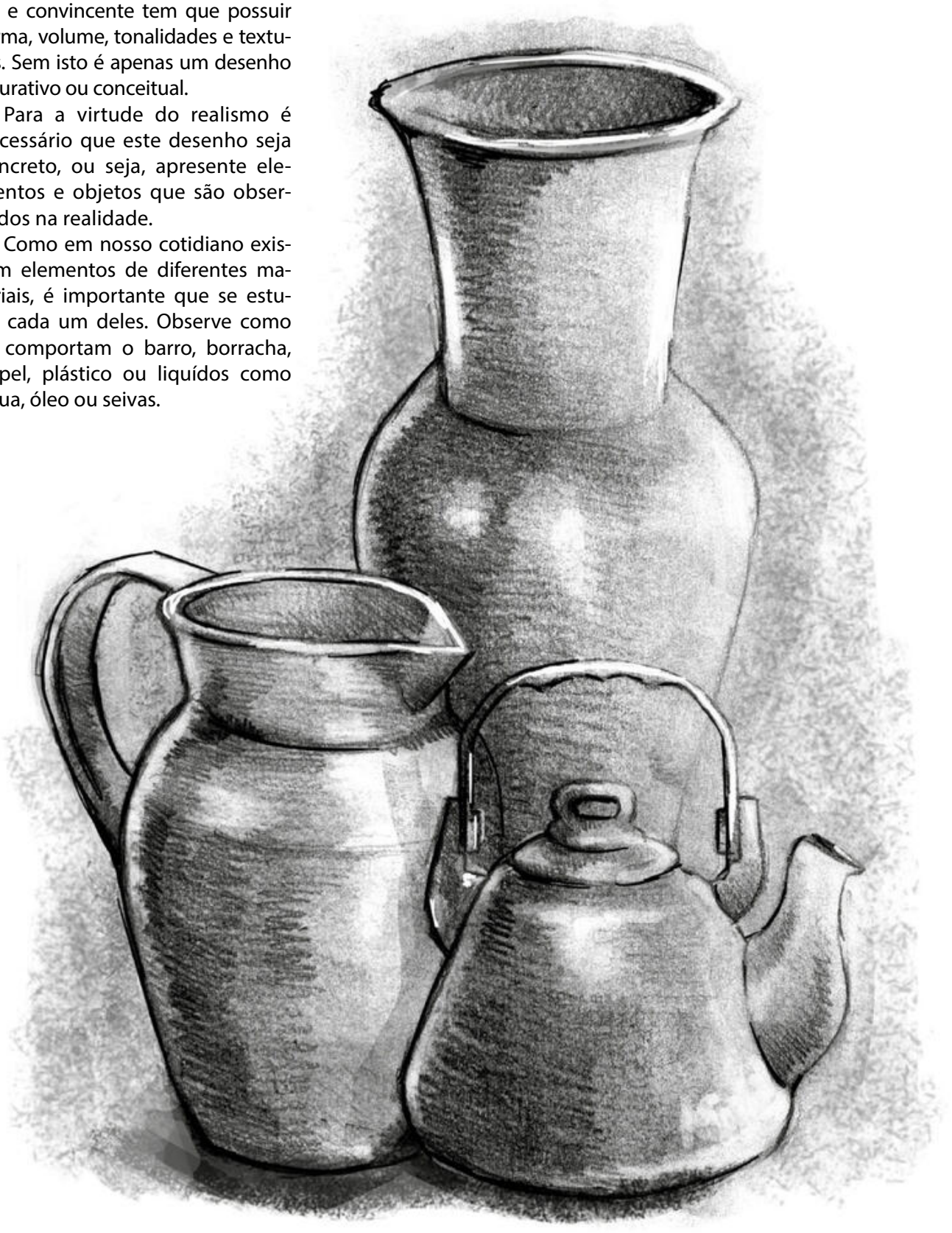
Clube de Revistas

Outras texturas

Um desenho muito bem realizado e convincente tem que possuir forma, volume, tonalidades e texturas. Sem isto é apenas um desenho figurativo ou conceitual.

Para a virtude do realismo é necessário que este desenho seja concreto, ou seja, apresente elementos e objetos que são observados na realidade.

Como em nosso cotidiano existem elementos de diferentes materiais, é importante que se estude cada um deles. Observe como se comportam o barro, borracha, papel, plástico ou liquídos como água, óleo ou seivas.



Superfícies ásperas

A luz atinge menos a superfície ou incide em menor área. A luz refletida é menor, fazendo suaves variações de tonalidades.

Superfícies duras

A superfície dura e lisa como a cerâmica é altamente reflexiva. Isto significa que a luz atinge maior parte da figura e isso cria bordas nítidas e contrastes fortes.

Superfícies macias

Uma superfície macia absorve a luz, criando transições suaves entre as passagens de luzes e sombras.

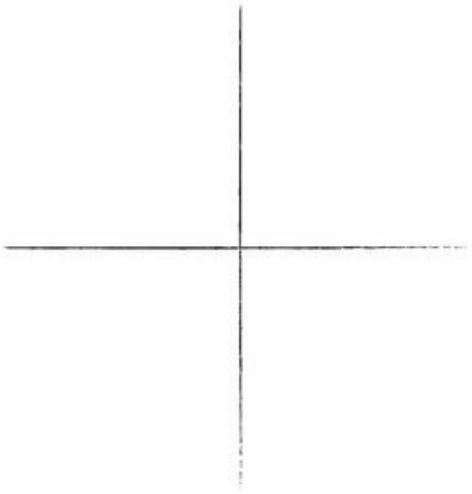
Textura de pêlos

Para criar a textura aplica-se linhas de hachuras com variação de espessura e comprimento.

Passo a passo

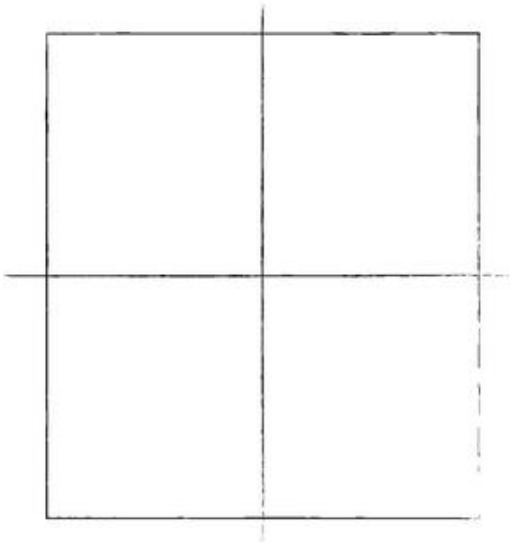
Fones de ouvidos

Mesmo para os desenhos mais simples é importante aplicar a regra dos eixos e do enquadramento para evitar erros de proporções, uma vez que não se trabalha com as medidas reais do objeto observado e sim com as quais determinamos, que podem ser no tamanho do papel ou menor que o objeto real ou da referência.

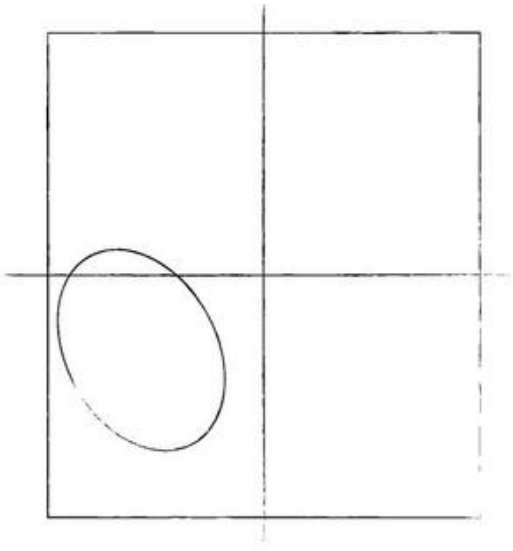


1 – Pelas linhas de eixo, comece por determinar o tamanho do desenho. Pode-se trabalhar com o tamanho exato da folha ou um pouco menor.

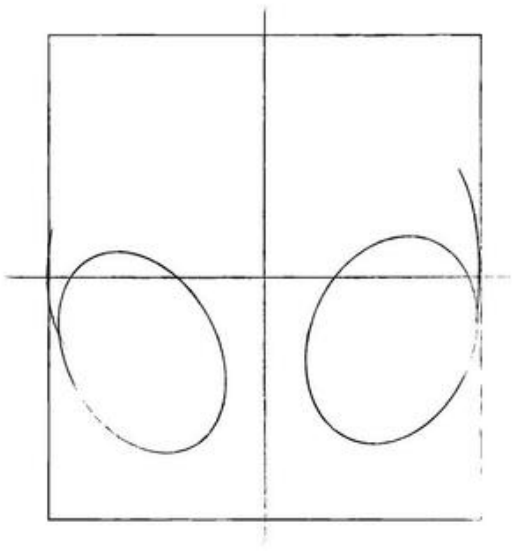
Todavia deve haver o equilíbrio entre o desenho e o espaço que ocupa no papel: nem pequeno demais para que o fundo não o oprima nem tampouco grande demais para que não pareça exprimido dentro da composição. Considere apenas se não é necessário aplicar este recurso para um desenho expressivo.



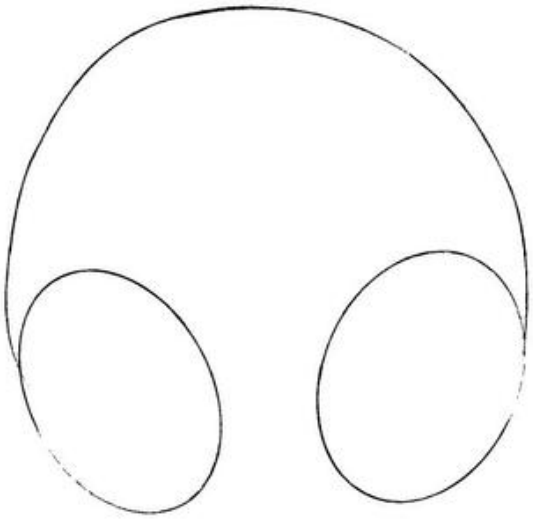
2 – Depois marque o retângulo de enquadramento da figura.



3 – Continue desenhar as formas básicas, como a elipse e as áreas da imagem, como por exemplo as áreas 1 e 3 do enquadramento.



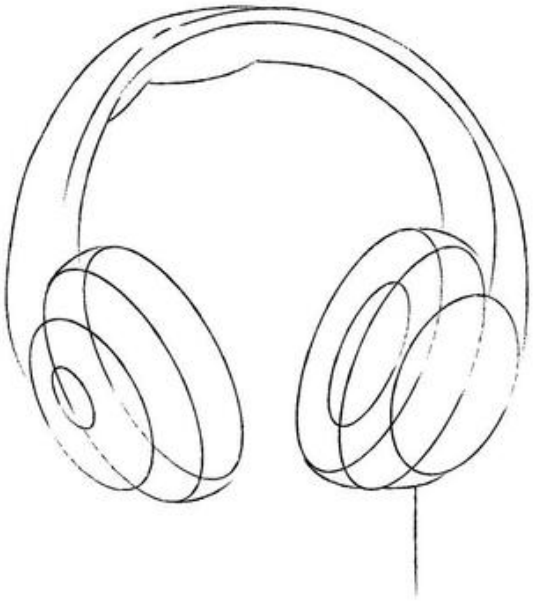
4 – Como um espelhamento da imagem repita o desenho nas partes 2 e 4.



5 – Limpe todas as linhas de esboço para deixar uma imagem limpa para o próximo passo.

6 – Depois de ter todas as formas básicas no lugar, dê forma a figura ao preencher os detalhes como a alça dos fones e mais duas elipses para os auscultadores supra-aurais.

7 – Agora desenhe as argolas dos lacres dos auscultadores para dar forma e volume.



8 – Marque a linha do cabo conector do alto falante e o revestimento frontal, em elipse.

Clube de Revistas

9 – Agora com o contorno da imagem, pode-se preencher os detalhes e criar áreas para os efeitos de luz e sombra e a textura do fone de ouvido.

10 – Para a textura dos fones de ouvido trabalhe com o contraste de luz e sombra para material plástico.

11 – Depois acrescente o contraste de claro e escuro para o aspecto real.

Natureza Morta

O desenho de uma natureza morta não precisa ser necessariamente algo montado sobre uma mesa, quarto ou sala.

Um depósito ou armazém também são belos motivos para uma composição artística.

Prateleiras, sacarias, cesto de vime e outros elementos interessante a serem explorados artísticamente e com uma grande variedade de texturas podem ser utilizados e retratados.

Um bom desafio para todo desenhista é escolher e extrair um bom ângulo de visão para a composição da cena.

No exemplo abaixo, o saco de farinha é um ótimo exercício de volume, luz e sombra e texturas diferentes a serem caracterizadas.

Vários objetos e elementos inanimados podem ser retratados quando se trata de um desenho de natureza morta. O estudo de um calçado, principalmente gasto pelo tempo, permite treinar vários efeitos visuais como: amassados, rachaduras e partes carcomidas a serem exploradas.

Como todo desenho a ser estudado, este também se inicia pelas formas geométricas como cones, cubos e elipses.

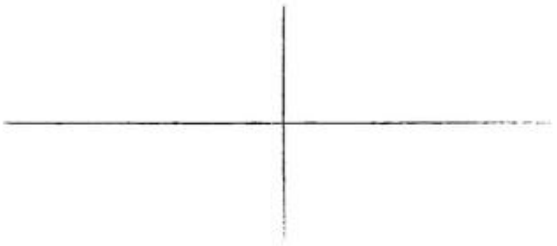
Formas irregulares também compõem a imagem como o cadarço, sombras e volumes diferentes,

Clube de Revistas

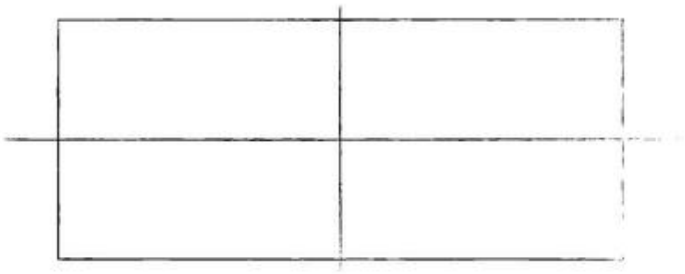
Passo a passo

Composição com pratos

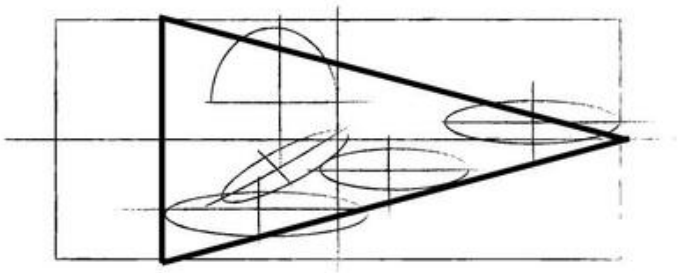
Ao compor qualquer desenho de natureza morta, tente aplicar as qualidades que fazem a disposição ficar interessante. É preciso estar ciente da estrutura abstrata do arranjo: sua forma, volume, ritmo, tonalidades, texturas e contrastes. Uma vez definida a disposição dos elementos, trabalha-se com o equilíbrio do espaço entre o desenho e o papel. Neste exemplo, ao utilizar a forma do triângulo de composição em mudança de direção, pode-se quebrar o ritmo das figuras dispostas de modo estático e aplicar o movimento. Para Giacomo Balla que aderiu ao Movimento Futurista em 1910, a ideia de movimento é criada por formas simples e outras sólidas, pontuada por triângulos.



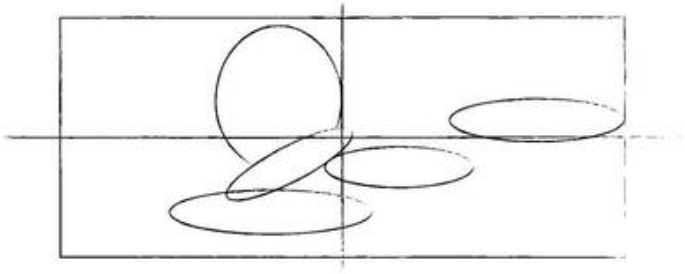
1 – Linhas de eixo desiguais é o princípio do desenho do enquadramento.



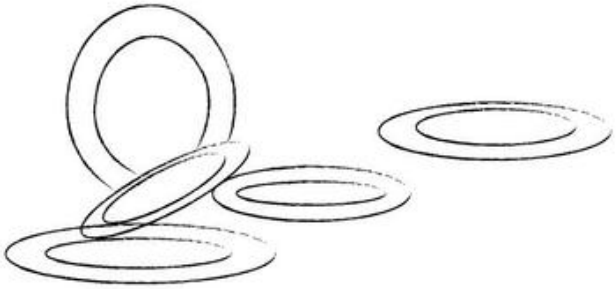
2 – Um retângulo em posição horizontal é desenhado para enquadramento da cena.



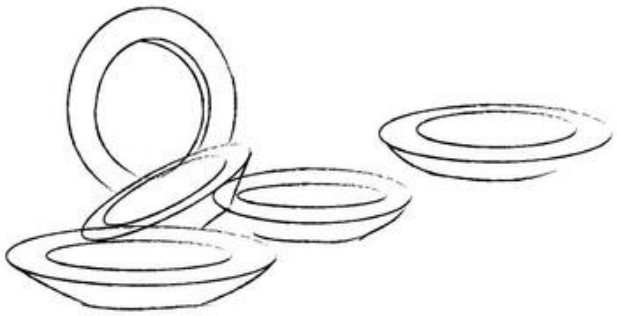
3 – Note que nesta composição com pratos e livros, o ritmo rompido e sincopado flui da forma triangular da composição. Por eixos as figuras básicas de elipses são distribuídas em desalinho, principalmente nas partes 1 e 3 do desenho.



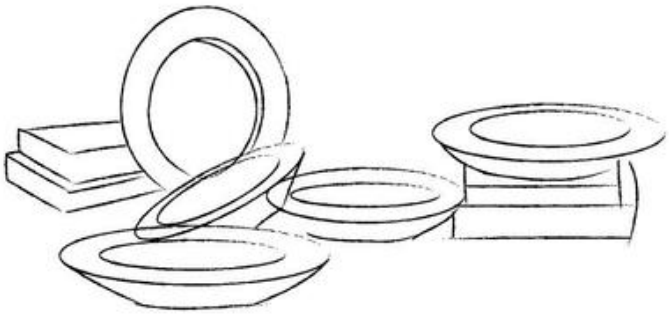
4 – Apague as linhas de eixo e mantenha as elipses dentro do enquadramento.



5 – Trabalhe com mais figuras elípticas concêntricas para moldar as figuras dos pratos depois de excluir as linhas de construção da figura.

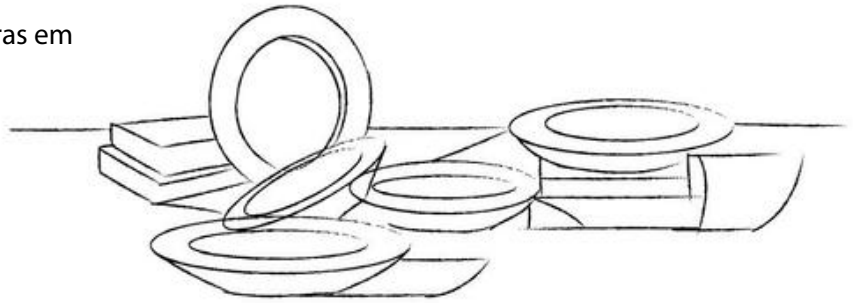


6 – Abaixo das elipses, figuras convexas reforçam a ideia de profundidade e volume dos pratos.

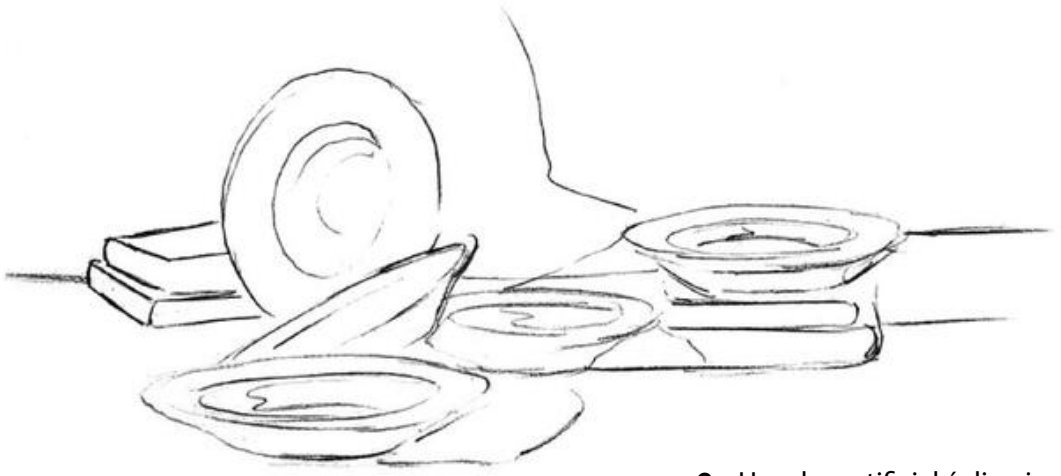


7 – Para completar a composição, desenha as formas retangulares de livros servindo de apoio e suporte aos pratos, dando-lhes base.

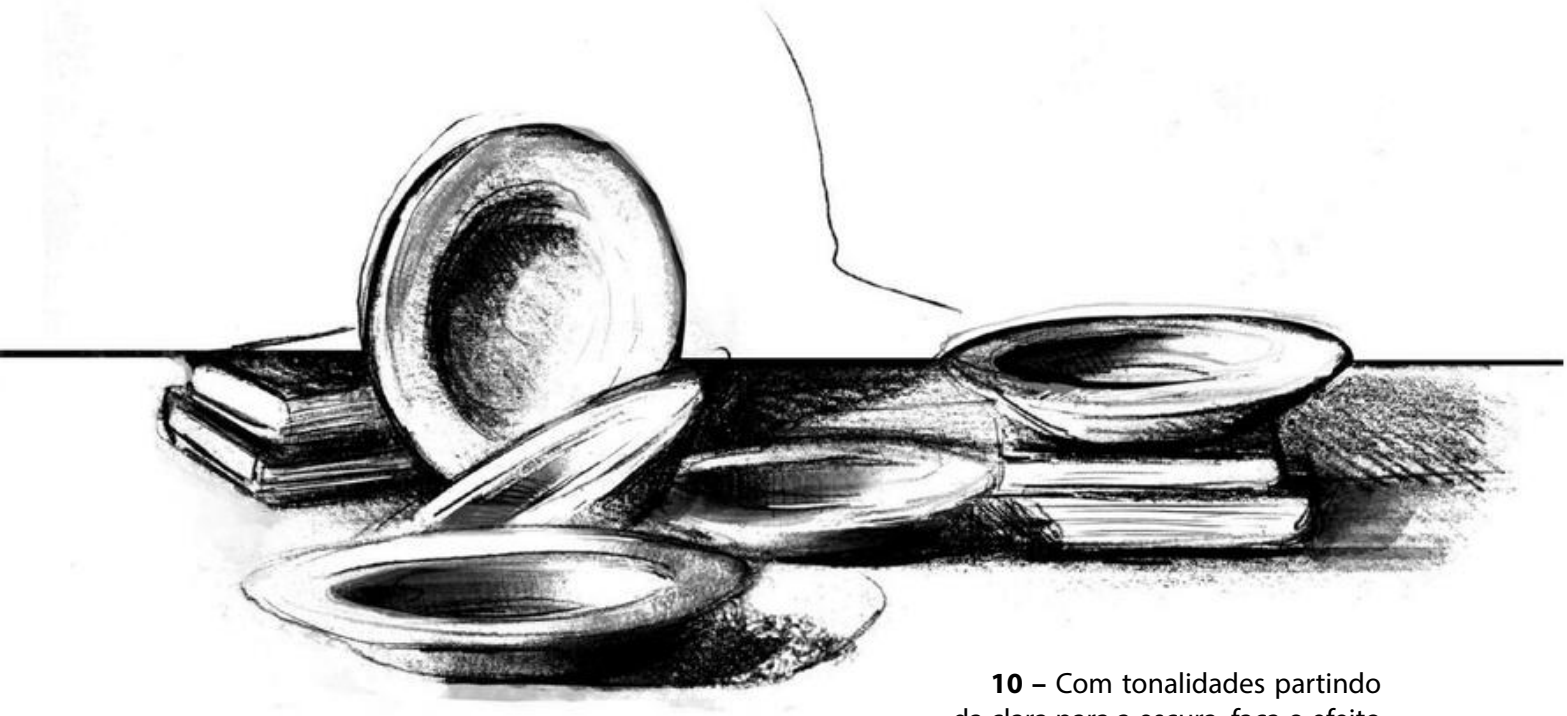
8 – Ao fundo uma linha localiza todas as figuras em um espaço. É o desenho da mesa.



Clube de Revistas



9 – Uma luz artificial é direcionada sobre os elementos da composição para fazer as primeiras marcações para a luz direta e as sombras próprias e projetadas.



10 – Com tonalidades partindo da clara para a escura, faça o efeito visual do real volume dos pratos e suas texturas, lembrando que são mais lisas para os pratos e o papel dos livros.

11 – Pinte com lápis 6B ou 8B o fundo, bem escuro, para contrastar com os objetos dispostos, iluminados. É o efeito do claro/escuro.

Clube de Revistas

Garrafa com flor

Flores em um vaso é um tema clássico em desenho.

Embora pareça simples, inclui várias técnicas que devem ser incorporadas ao desenho para alcançar a interpretação realista.

Os conceitos utilizados são os mesmos estudados ao longo desta edição. Só é importante elaborar o desenho de arranjo dentro das normas do desenho acadêmico.

O peso na composição

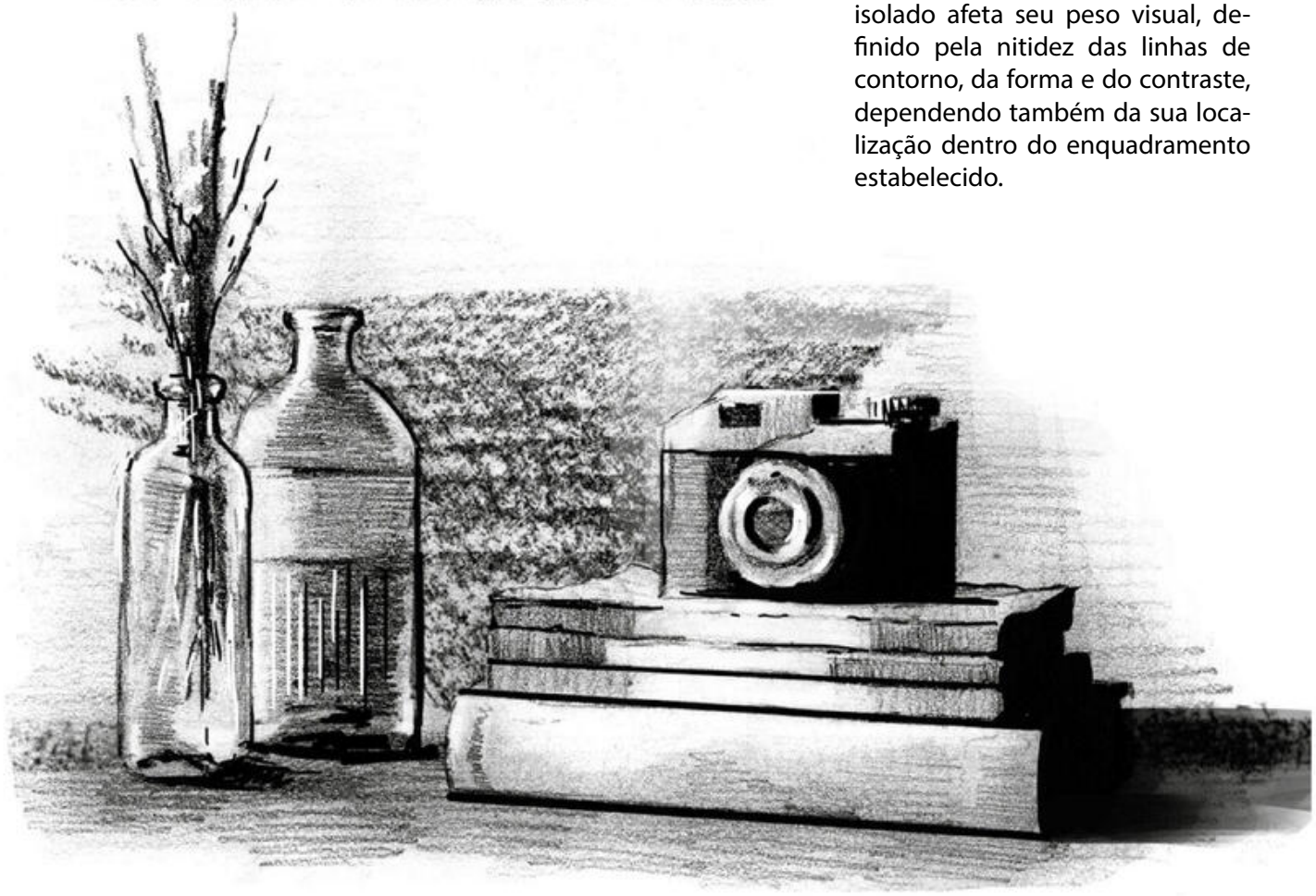
Algo importante na composição é o peso dos objetos que compõem o arranjo. Existem áreas que atraem mais a atenção e até mesmo dominam a composição e estas são as que têm mais peso.

As figuras de maior tamanho possuem mais peso, assim como as figuras colocadas acima pesam mais que as colocadas abaixo da composição.

A localização dos elementos no enquadramento é um dos motivos que pode aumentar ou diminuir o peso deste elemento.

Uma localização ao centro é algo comum e natural, pois contribui para tornar as figuras mais simétricas. Porém pode ficar muito estática.

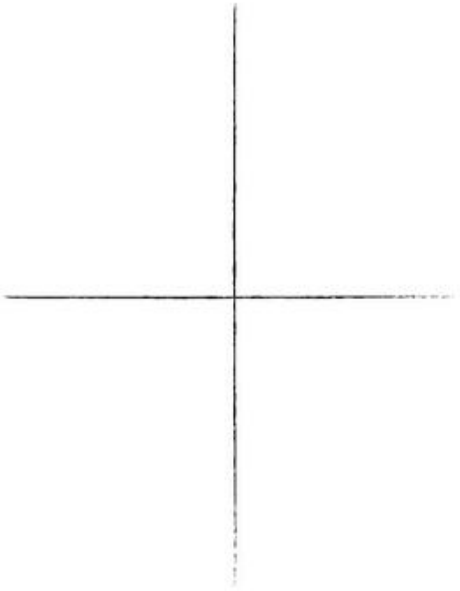
A iluminação de um elemento isolado afeta seu peso visual, definido pela nitidez das linhas de contorno, da forma e do contraste, dependendo também da sua localização dentro do enquadramento estabelecido.



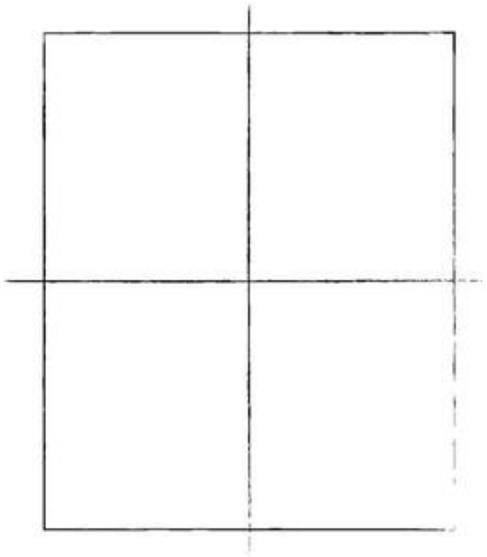
Passo a passo

Centrífuga

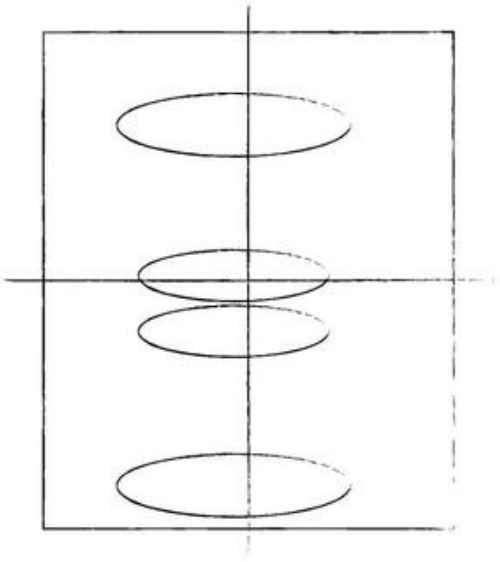
Para melhor entender como ocorre a construção de um objeto dentro do enquadramento, desenvolva o passo a passo seguindo as normas acadêmicas. Primeiro desenhe o que você vê. Pode ser com uma referência fotográfica ou mesmo com um modelo vivo. Comece com objetos simples e comuns para estudo. Em seguida desenhe versões diferentes deste mesmo objeto. Depois descubra o que há de certo e de errado com o desenho e vá melhorando, gradativamente, as partes que não foram bem desenhadas na primeira vez.



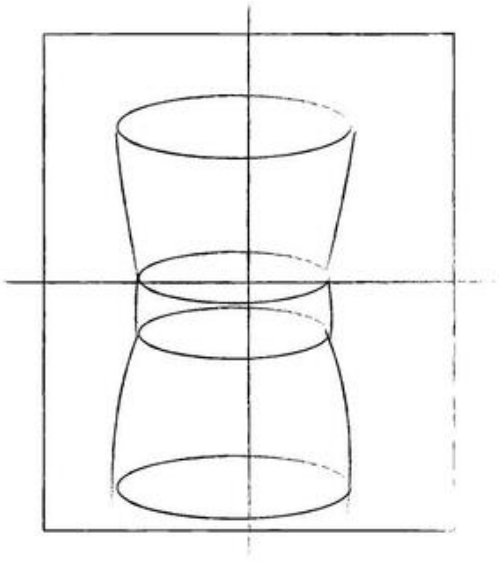
1 – Trace as linhas de eixo.



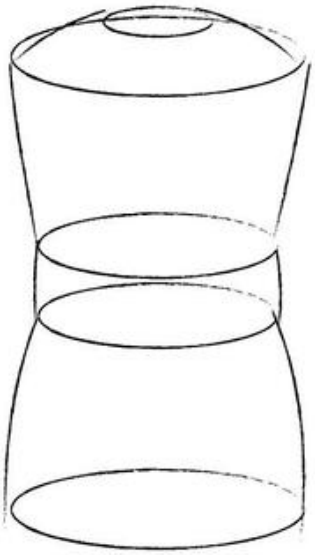
2 – Desenhe um retângulo verticalizado para o enquadramento do desenho.



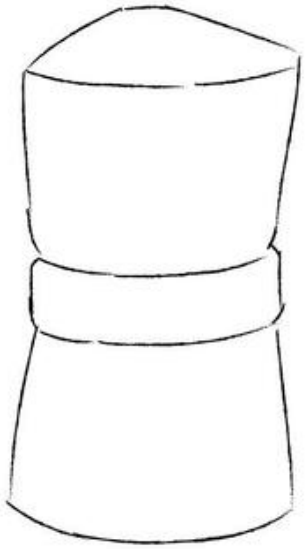
3 – Sobre o eixo vertical, distribua quatro elipses de diferentes tamanhos. Uma entre as partes 1 e 2, a elipse central fica nas quatro partes. As duas elipses inferiores se localizam nas partes 3 e 4.



4 – As linhas de contorno formam as figuras do cone mais acima, da argola ao centro e outro cone abaixo.



5 – Retire todas as linhas de construção da figura. No tampo desenhe outra pequena elipse.

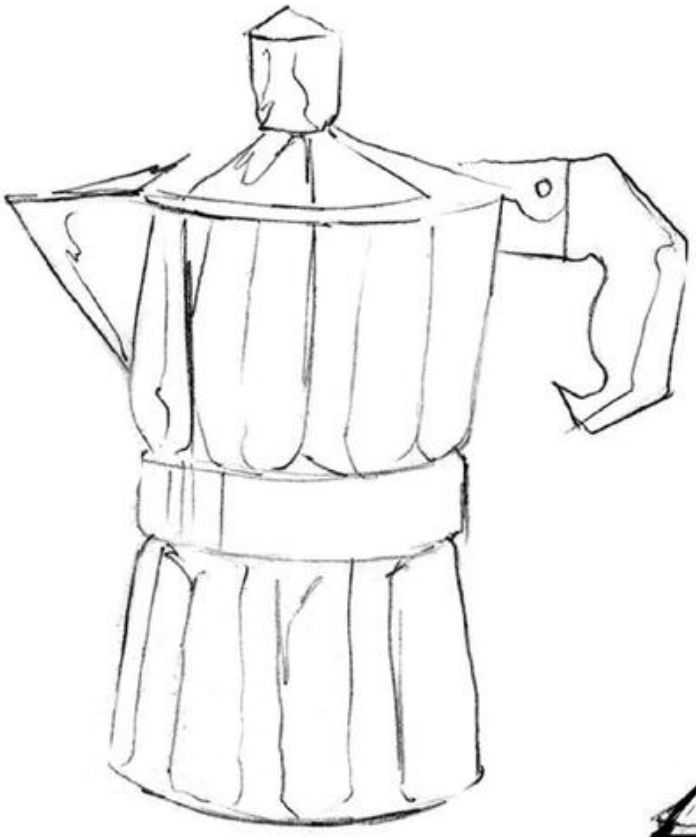


6 – Deixe então apenas a forma linear da centrífuga para iniciar o detalhamento.

7 – Complete a figura com o bico triangular, a alça com formas cúbicas e o pino com cilindro e cone.

8 – A centrífuga de metal possue a aparência de um prisma, então trace algumas linhas verticalizadas dentro da figura.

Clube de Revistas



9 – Sabendo-se que se trata de um objeto metálico, determine as áreas para luz, sombra, volume e textura da centrífuga.

10 – Inicie o processo das primeiras luzes e sombras trabalhando cada parte em separado a fim de conseguir os melhores resultados. O ideal é que comece de cima para baixo.

11 – Com o recurso da luz e sombra crie áreas tão escuras que dão o impacto visual do contraste. Esse recurso é usado para aumentar a ideia de peso no desenho.

Clube de Revistas

Exemplos de objetos

Telefone retrô

O telefone Classic London foi a essência do clássico da década de 1930. A compreender a textura do material, ele é feito de termoplástico leve com design curvo.

O corpo possui a forma piramidal, o cabo em forma de mola e o bocal e o fone com argolas e o braço em linhas curvas. O dial ou discador em forma circular com dez furos também circulares e a trava de giro em formato triangular.

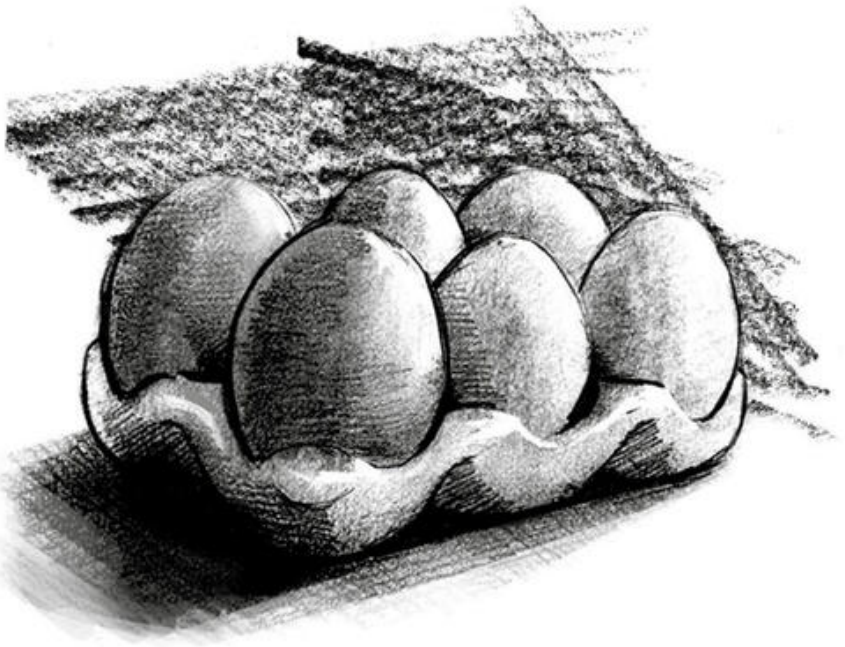
Frasco de esmalte

Há 3 mil anos a.C as mulheres egípcias já usavam um esmalte de cor preta, feito de goma arábica, clara de ovo, gelatina e cera de abelhas.

Os atuais frascos possuem formatos diversos e para este exercício vamos utilizqar as formas cônicas. O frasco é de vidro e a tampa plástica raiada.

O batom

Do francês "Bâton" , ou bastão, nesta forma fica evidenciado que a principal figura geométrica é o cilindro em três estágios diferentes, cuja base é maior e o corpo menor, que pode ser de metal ou plástico. O cosmético, apesar de sua fórmula sólida, é feito de cera.



Cartela de ovos

Para a cartela de ovos trabalha-se com uma figura retangular tridimensional, combinada com formas côncavas para o encaixe dos ovos. O material da caixa é um papelão rugoso e áspero, bem como papel reciclado prensado, plástico e espuma de poliestireno (isopor).

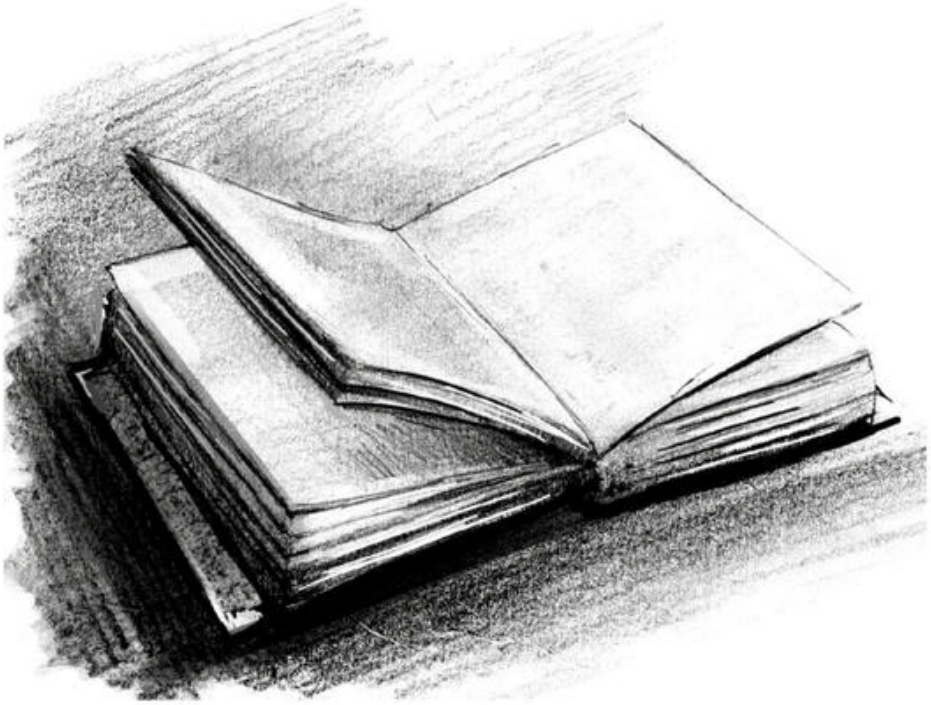
Ogeométrico a ser utilizado para desenhar os ovos é o oval.

Sua casca é feita basicamente de um mineral, o carbonato de cálcio, que apresenta a superfície lisa.

Pena de escrever

Em tempos remotos as pessoas utilizavam penas de ganso para escrever. A haste das penas eram mergulhadas no frasco (tinteiro) e a tinta era feita de cinza de carvão.

Procure representar a pena com hachuras para acompanhar o formato elíptico. O frasco cônico é feito de vidro.



O livro antigo

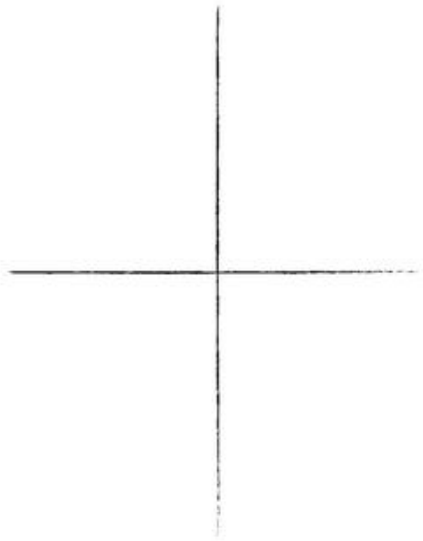
Seja aberto ou fechado o formato do livro tipo brochura é retângular, ou para a tridimensionalidade, a forma de um paralelepípedo. As folhas internas são de textura lisa.

A capa dura do livro é feita com um papel muito grosso, o Paraná.

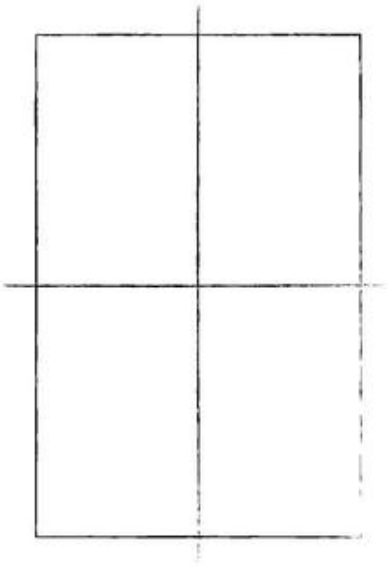
Passo a passo

Utensílios de louça

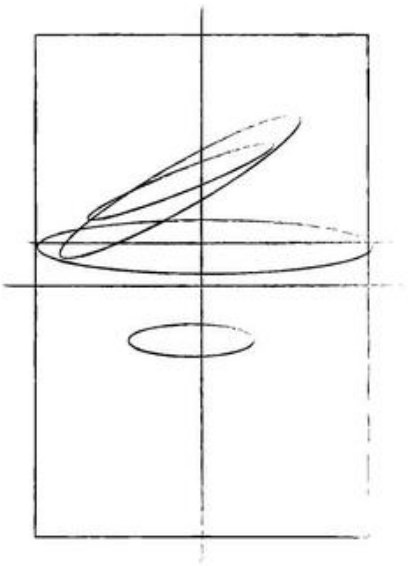
A colocação de formas uma na frente da outra é chamada de sobreposição, referindo-se à distância entre os elementos. Nesse caso o desenhista busca, por meio do tamanho de cada um dos elementos, passar a impressão de afastamento ou separação. Uma das técnicas utilizadas é a "Diminuição", uma ilusão ótica em que os objetos mais próximos do campo de visão são maiores e, ao aprofundar na composição e distanciar-se, diminuem de tamanho. Esse recurso é utilizado para dar noção de profundidade aos desenhos e pinturas.



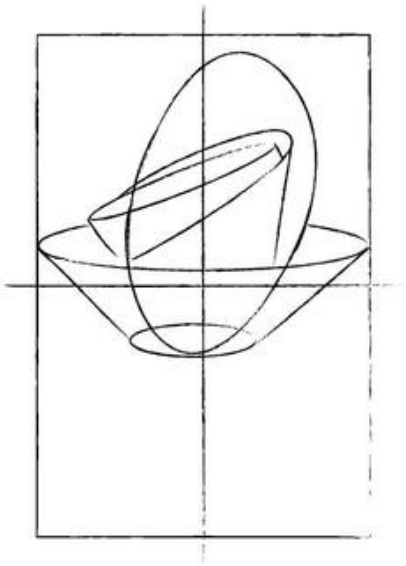
1 – Outra vez, por extremidades diferentes, trace as linhas de eixo para desenhar o retângulo.



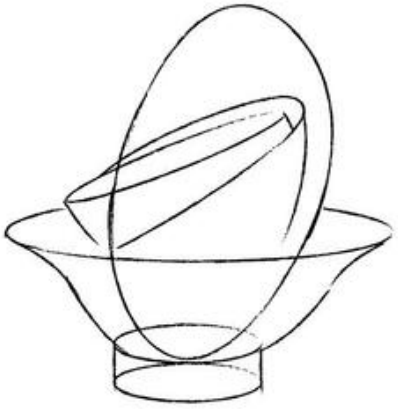
2 – Desenhe o retângulo verticalizado.



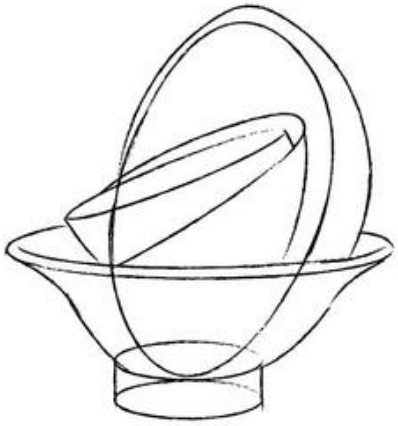
3 – Entre as partes 1 e 2 do retângulo desenhe três formas elípticas de diferentes tamanhos. A menor elipse fica abaixo entre as partes 3 e 4.



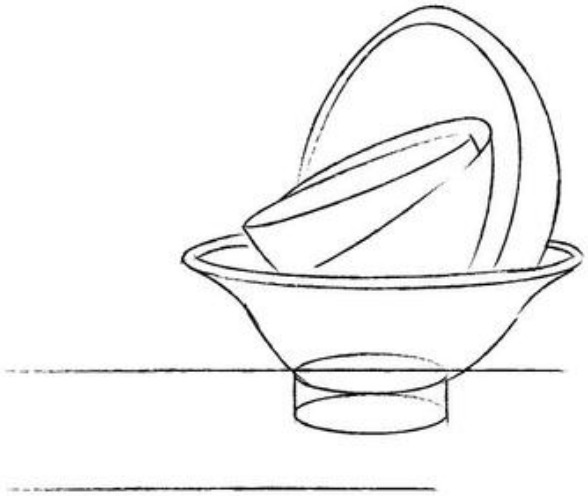
4 – Complete as formas das louças com as figuras do cone e uma elipse maior a tocar o fundo da tigela.



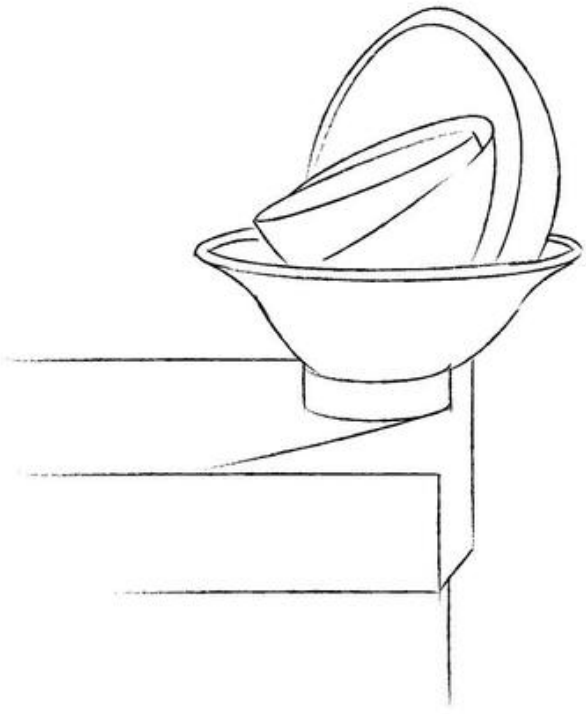
5 – Um cilindro abaixo da tigela é esboçado. Trabalhe então com a forma côncava. Linhas curvas começam a formar as imagens das tigelas encaixadas dentro das outras. Depois apague o esboço.



6 – Complete a borda da tigela maior na posição horizontal e dê volume convexo à tigela vertical dentro dela.

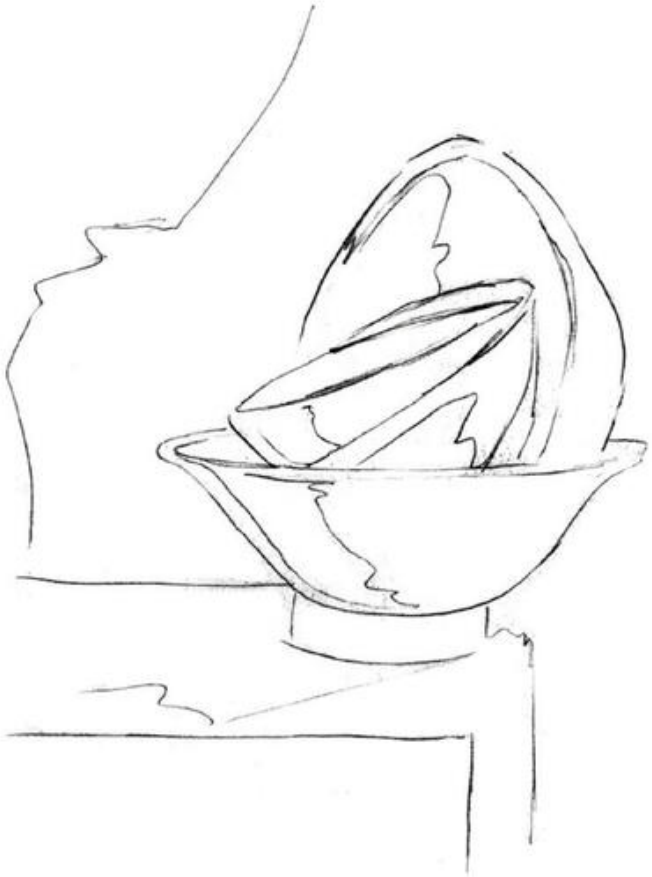


7 – Passe agora para a representação da mesa de dar apoio para as louças.

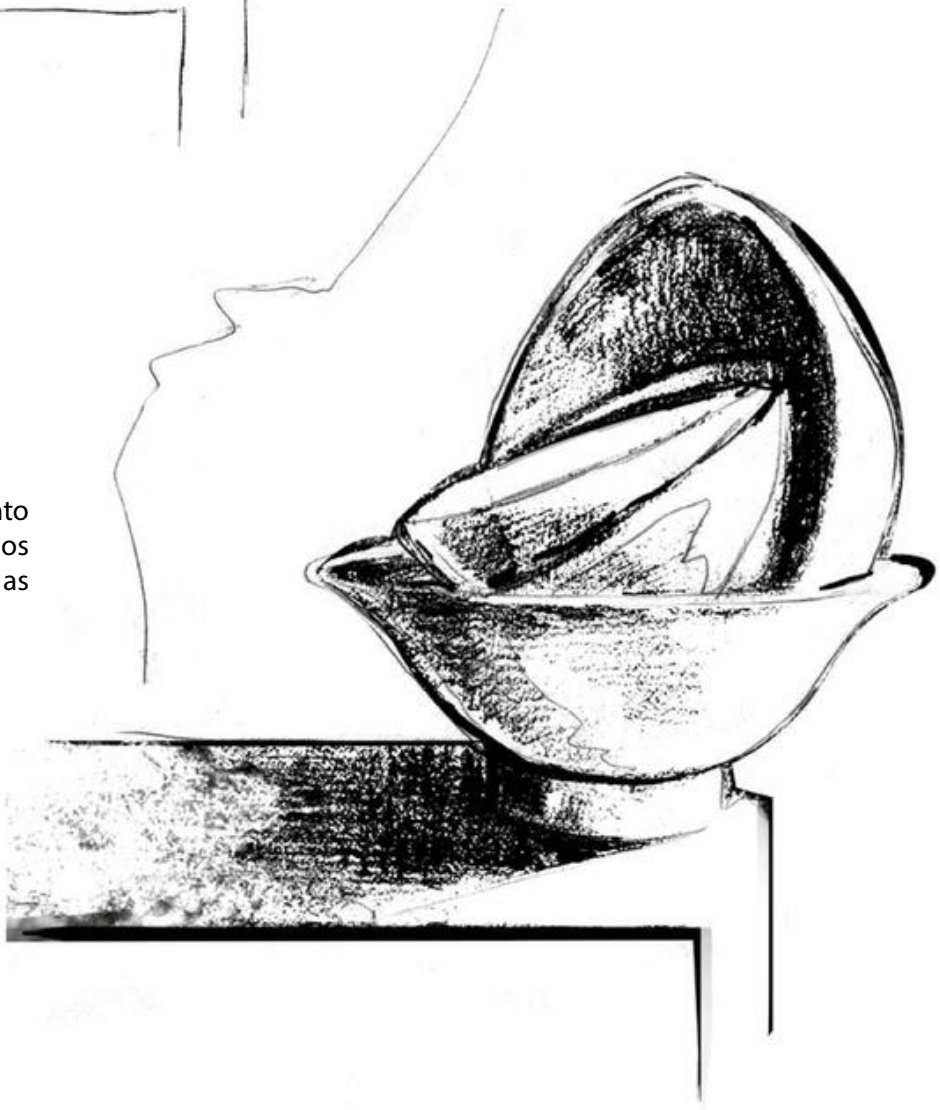


8 – A mesa também possui volume e isto é conseguido por meio de figuras retangulares, com o propósito de parecer tridimensional.

Clube de Revistas

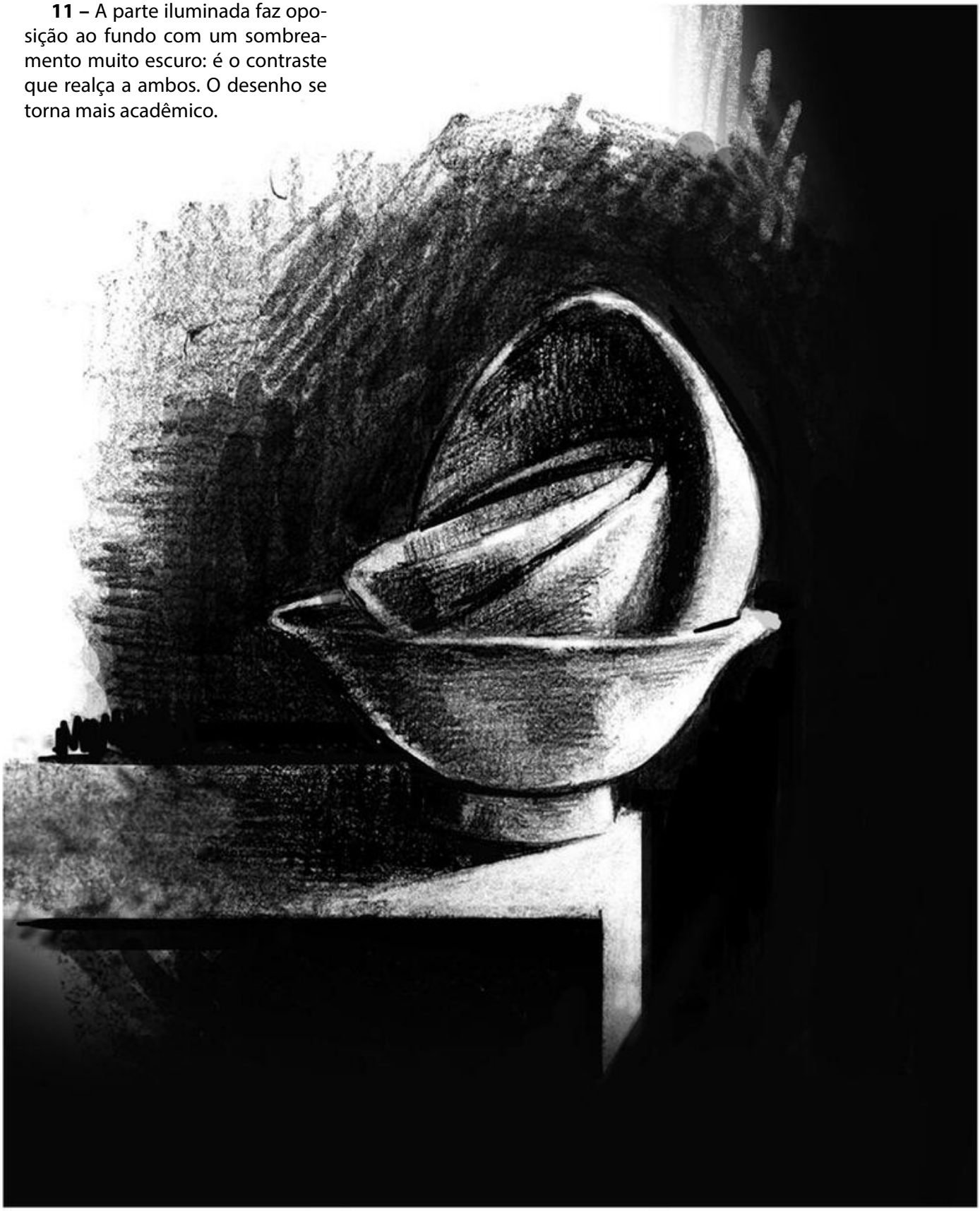


9 – Um foco de luz incide sobre os objetos e planos. Desta incidência marca-se as áreas que receberão maior luminosidade.



10 – Ao fazer o sombreamento por meio de degradês, obtendo os volumes de cada objeto, aplique as texturas lisas da cerâmica.

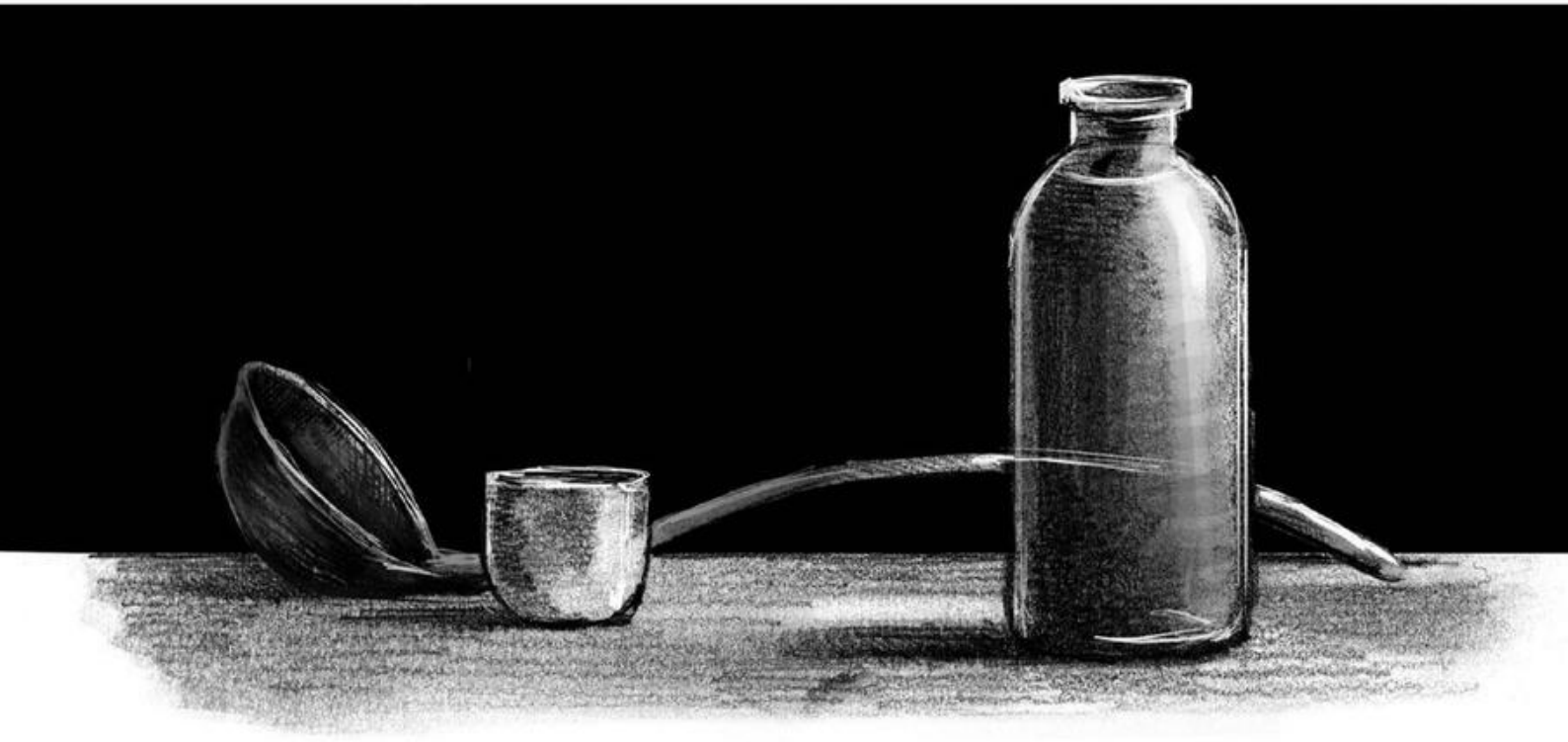
11 – A parte iluminada faz oposição ao fundo com um sombreamento muito escuro: é o contraste que realça a ambos. O desenho se torna mais acadêmico.



Clube de Revistas

Outros exemplos

Objetos do cotidiano



Para representar a natureza morta em desenho, vários fatores são importantes como a escolha dos modelos, sua disposição na cena e a correta iluminação.

Muitas vezes uma iluminação simples e bem focada nos elementos produz efeitos interessantes.

Objetos rotineiros reunidos e agrupados de forma adequada, como se estivessem sempre ali, são exemplos interessantes.

Outro fator importante no desenho de natureza morta é o jogo de luz e sombra. Procura-se iniciar o estudo com uma luz bem suave.

A partir deste ponto as tonalidades de cinza realçam a forma e as texturas dos modelos. A suavidade da luz serve de contraste para as sombras bem carregadas do fundo em torno das figuras.

contudo esta junção deve harmonizar o desenho e não desequilibrá-lo. Os espaços positivos preenchidos pelas formas dos elementos também devem estar em igualdade com os espaços negativos, ou seja, com as áreas vazias em torno dos elementos.

As áreas positivas em maior quantidade causam uma sensação de confusão de imagens. As áreas negativas, de modo contrário, causam a sensação de desconforto a quem observa o desenho.

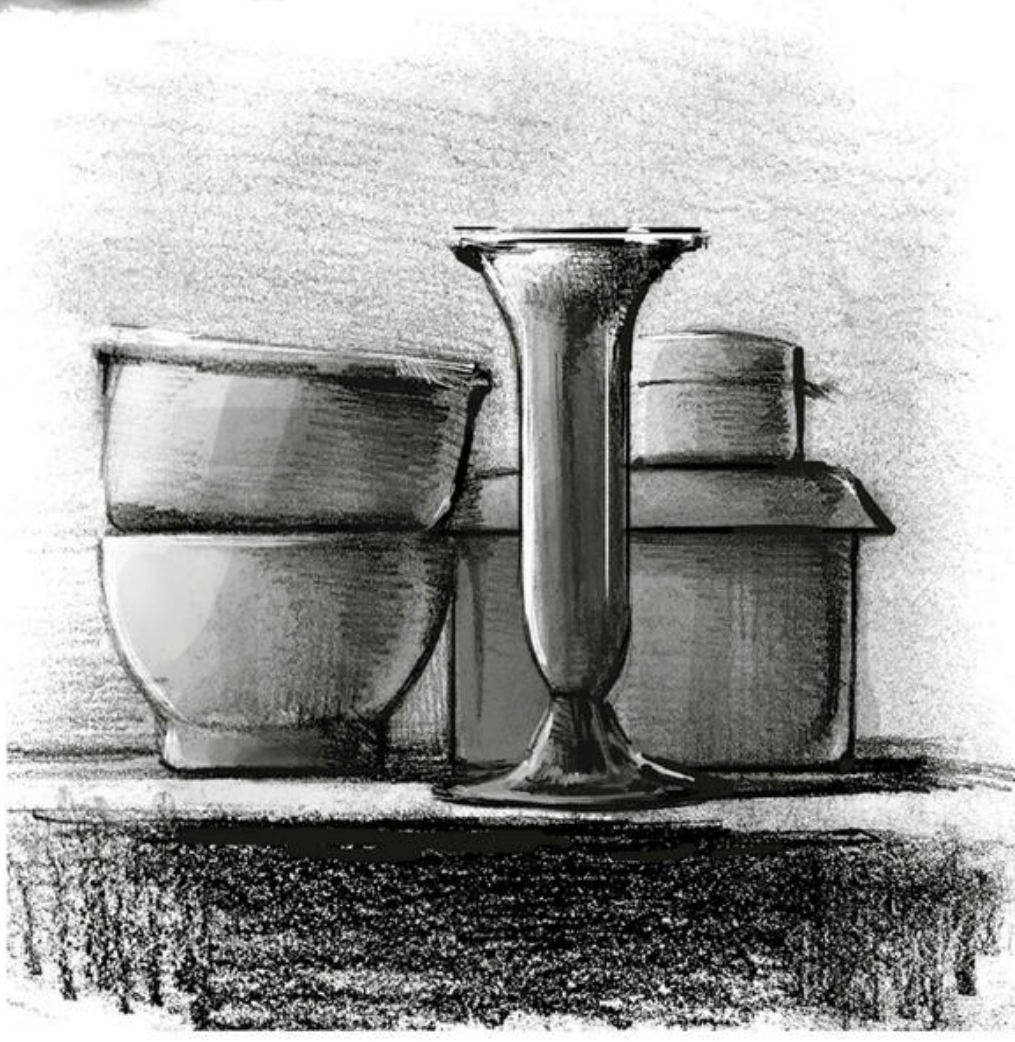
Faça o estudo destas composições de forma equilibrada e visualmente interessante, tanto assimetricamente, como ao lado, ou simetricamente, como observado na composição abaixo.

Para identificar o melhor enquadramento, o peso dado à figura bem como os espaços positivos e negativos para a composição do desenho é importante primeiro selecionar os objetos, grandes e pequenos, com distinção de formatos e irregularidades de formas.

Em seguida posicione-os próximo a uma parede e os disponha de maneira que se sobreponham, deixando os maiores mais ao fundo e os menores em primeiro plano, mais a frente.

Note em qual forma geométrica os elementos estão dispostos, em geral adquirem uma disposição triangular como na figura acima, outras retangular como a composição ao lado.

Então enquadre esta disposição em uma forma retangular ou quadrada como uma tela de pintura e repare que as figuras mais altas dão maior peso na composição e os elementos menores, um peso menor,



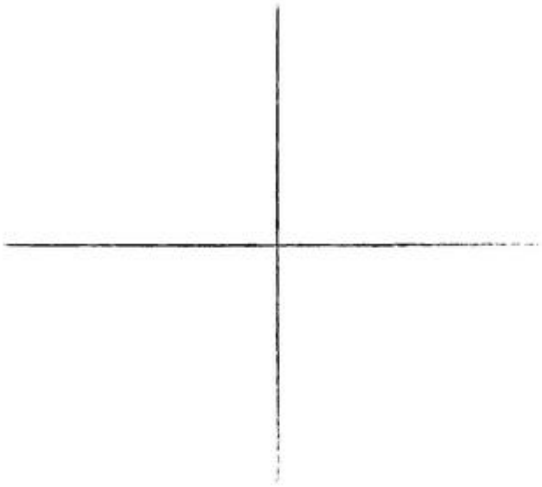
Clube de Revistas

Passo a passo

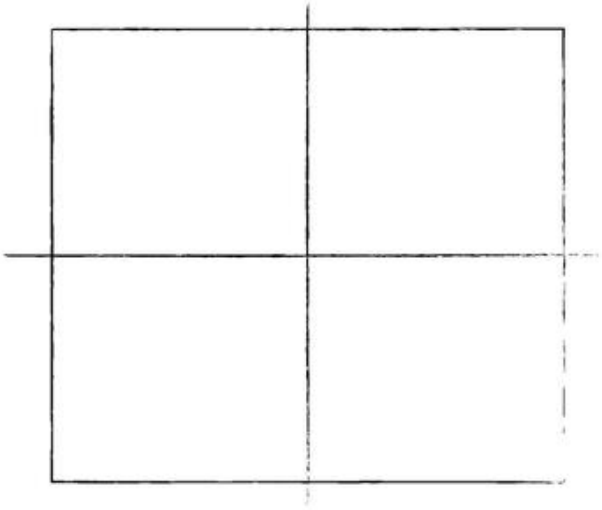
A libra

Eis aqui novamente um desenho simples, sem composição básica, mas que representa o equilíbrio que se deve dar a uma composição de natureza morta. O estudo de objetos individuais melhora a percepção em focar em detalhes, que acaba muitas vezes sendo desprezado pela pressa de chegar-se ao resultado final.

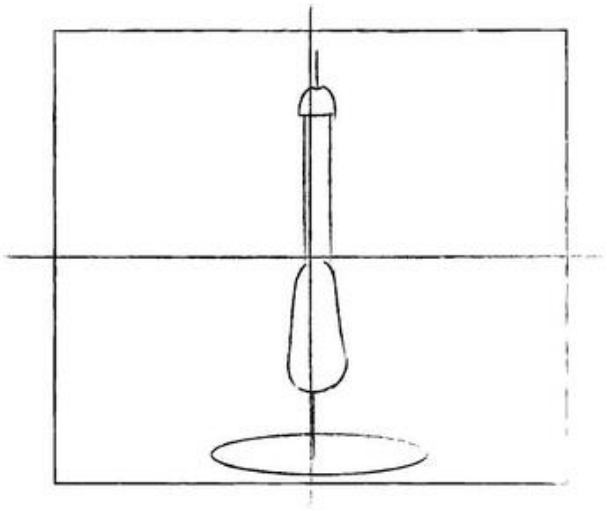
Devido a isto trabalha-se com esta prática acadêmica, real e concreta em vez de intuítva e conceitual. Se o desenho é realista, deve-se trabalhar com as formas e proporções corretas, assim como os volumes e profundidades dados a estas formas. O trabalho final consiste na observação e aplicação da luz, sombras e texturas, além dos contrastes.



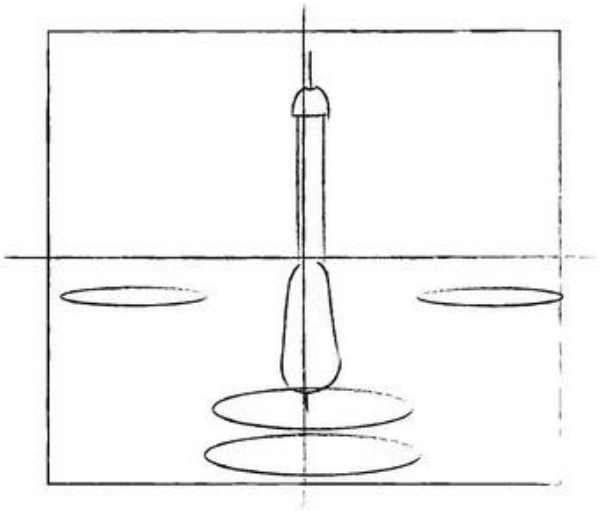
1 – O processo metodológico é o mesmo: traçar linhas de eixo com medidas desiguais.



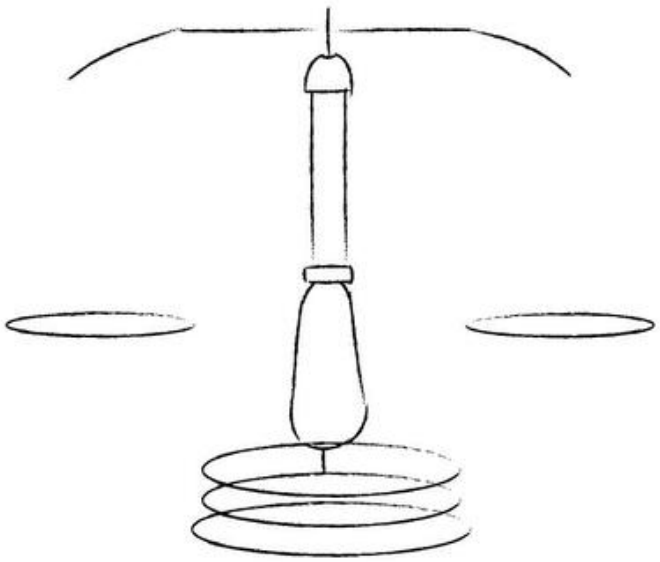
2 – O enquadramento é feito por uma forma retangular, parecendo uma tela. As linhas de eixo dividem o retângulo em quatro seções iguais.



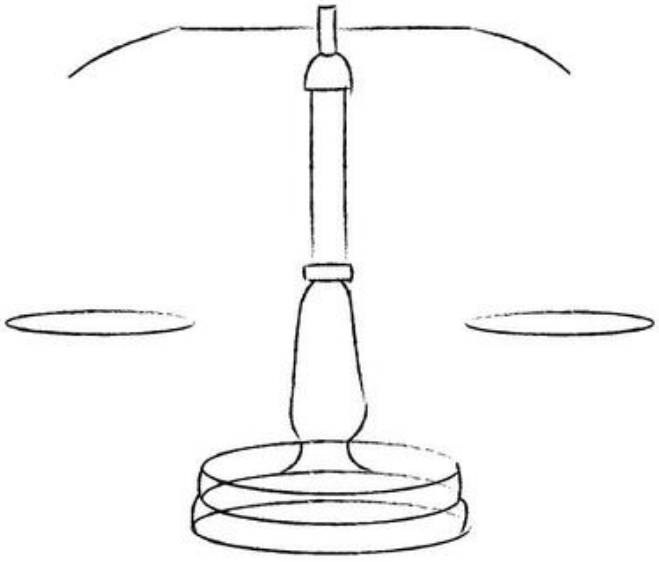
3 – Sobre a linha de eixo vertical o desenho é iniciado com formas básicas como meio círculo, cilindro nas seções 1 e 2 e duas elipses na 3 e 4.



4 – Marque duas elipses pouco abaixo da linha horizontal uma na parte 3 e outra na 4. Sobre a linha de eixo vertical desenhe mais uma.



5 – Depois de excluídas as linhas de construção e enquadramento, trrace um pequeno retângulo sobre a haste central e uma linha reta com as extremidades em curva, na direção das elipses abaixo. Para o pedestal trace uma terceira elipse entre as duas já desenhadas. No meio do corpo da haste desenhe um retângulo.



6 – Feche o pedestal pelas laterais e uma forma cônica faz o encaixe do pedestal com a haste da balança.

7 – Com linhas curvadas desenhe o travessão da balança a passar pelo fiel na parte superior. Três linhas parecendo uma pirâmide fazem o sustentáculo do prato.

8 – Termine o desenho com uma ponta na parte superior da balança. As linhas agora são em forma de corrente em pequenos elos.

Clube de Revistas

9 – Marque as áreas de luz sobre a figura e as reserve.

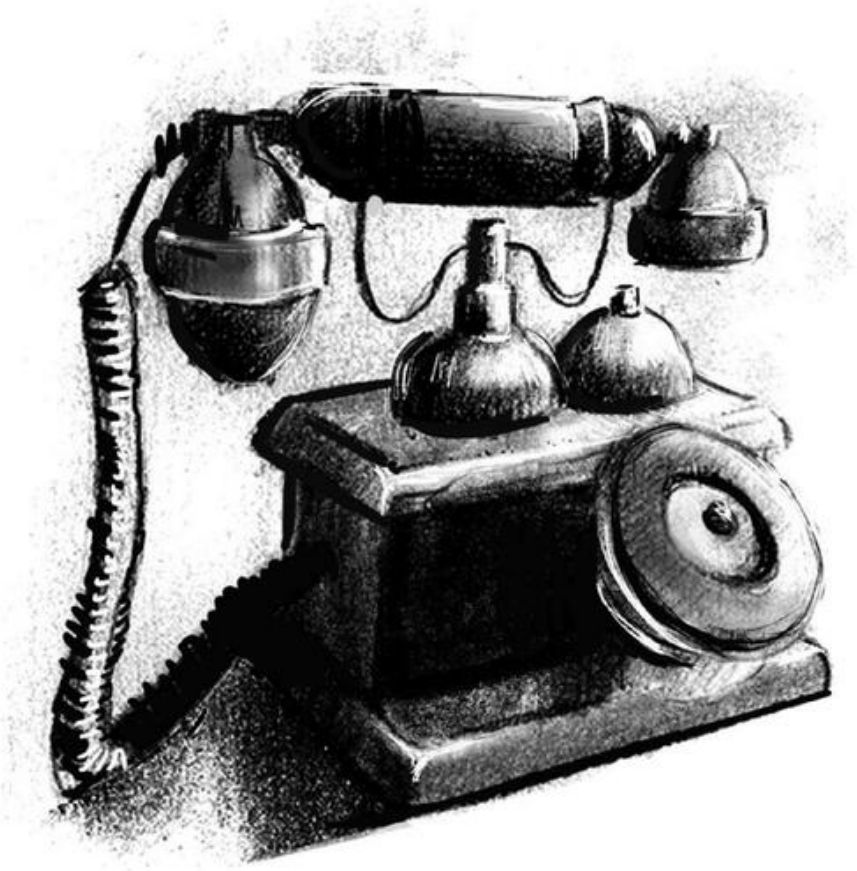
10 – Com degradês inicie um leve sombreamento, primeiro para volume. Aplique a textura de madeira ou metal. Termine este passo com a sombra própria, luz direta e refletida.

11– Agora é só fazer os contrastes vigorosos com tonalidades bem escuras e profundas.

Clube de Revistas

Exemplos

Objetos de uso diário



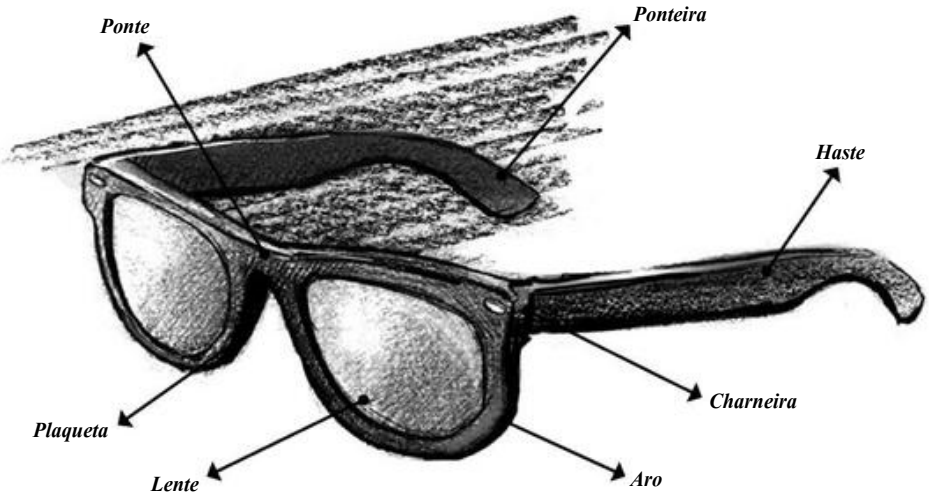
Diferente da referência anterior este telefone mais antigo, chamado de Lord Mogno, é construído de figuras como cubo ou caixa, circunferência, ovais, cilindro e duas figuras convexas ou meia esfera.

Inicie o desenho por linhas de eixo e pelo corpo principal, depois marque a base como um pedestal, faça o dial com uma circunferência. Na parte de cima da caixa desenhe as figuras convexas, dois pequenos cilindros como hastes. Linha curvada como o gancho do telefone. O braço é um cilindro onde se encaixam o bocal e o fone. O primeiro oval faz o bocal do microfone e a metade do oval em forma convexa é o fone.

Trabalhe o acabamento por sombreamento da figura.

Robert Grosseteste e Roger Bacon criaram os primeiros óculos com suporte nas orelhas ainda no século XVII.

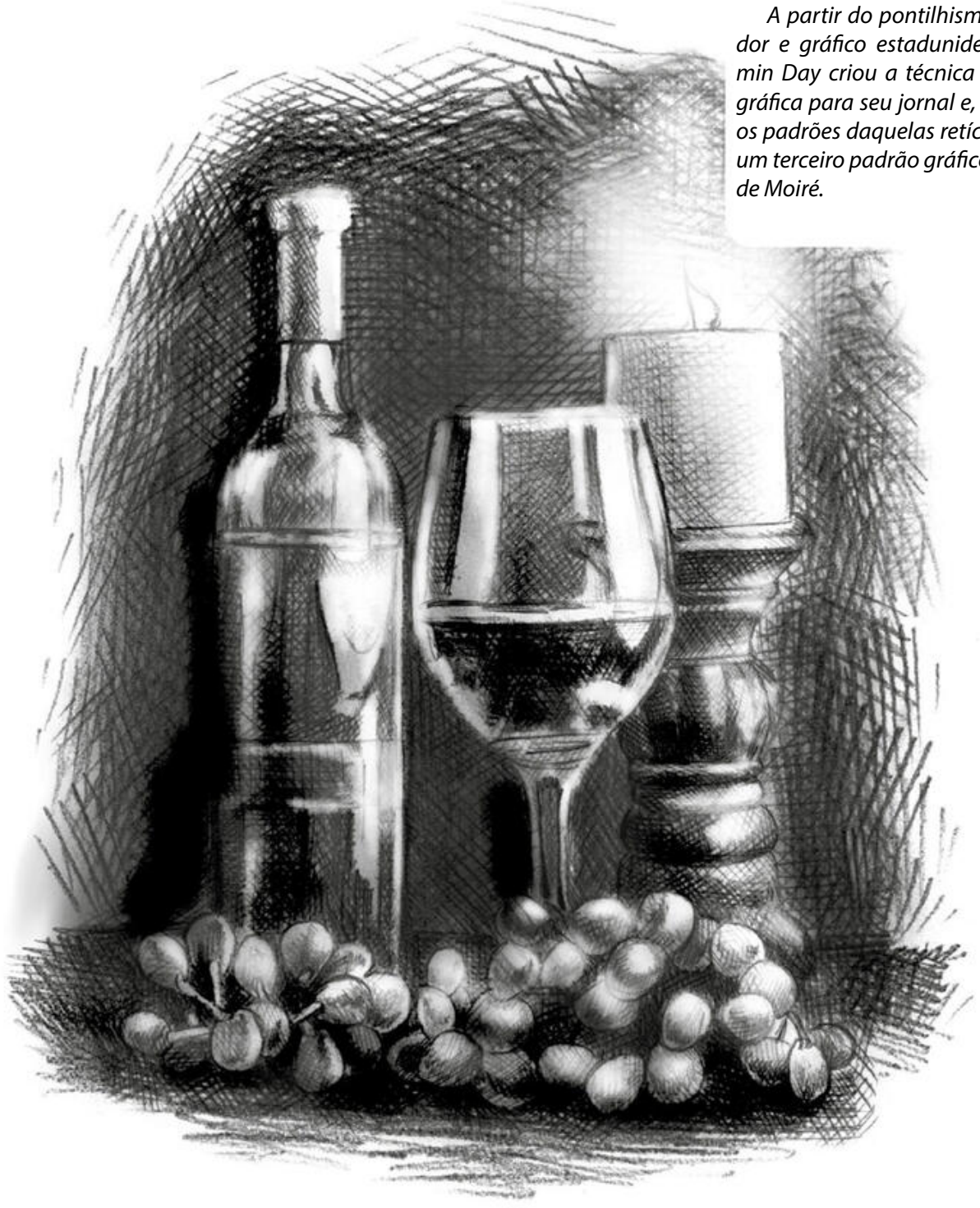
Para o desenho destes óculos faz-se uma forma retangular para a armação dividida ao meio. Trace duas formas arredondadas para as lentes. Dois pequenos e estreitos retângulos são os suportes de orelhas, desenhados pelas laterais das lentes. Os apoiadores de nariz, ou plaquetas, são em forma elíptica.



Neste arranjo clássico, uma vez que há a presença de fruta nobre como a uva, o desenho foi realizado em uma composição retangular, com peso à esquerda sugerido pela altura da garrafa. A compensação do equilíbrio vem da espessura do castiçal e da vela. A figura menor é centralizada com a taça, que contém um pouco de líquido.

Bem menores, os cachos de uva harmonizam o espaço que tenderia a ficar negativo.

O sombreamento feito com hachuras de tramas cruzadas, também chamadas de "moiré" (quando dois ou mais padrões de linhas se cruzam e criam um terceiro padrão visual), conferem um padrão bem clássico ao desenho.



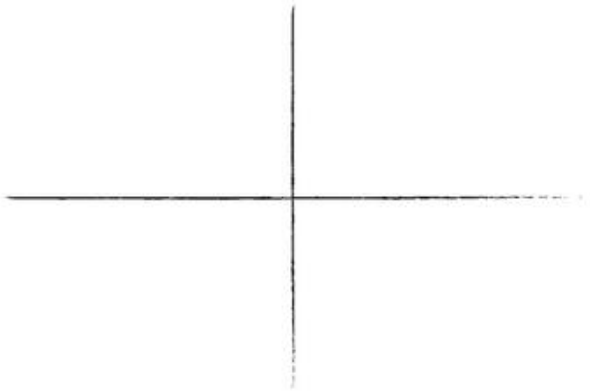
A partir do pontilhismo o ilustrador e gráfico estadunidense Benjamin Day criou a técnica da retícula gráfica para seu jornal e, ao mesclar os padrões daquelas retículas, gerou um terceiro padrão gráfico chamado de Moiré.

Passo a passo

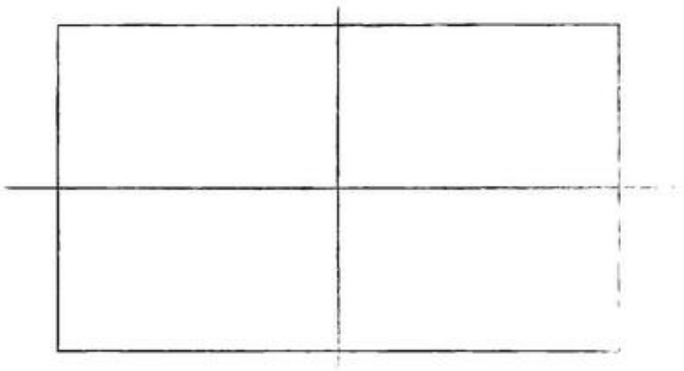
Flor e Fruta

É um desenho bem simples de ser realizado e por isto mesmo se torna um grande desafio para o desenhista uma vez que, se não for bem executada, esta composição deixará muitos espaços negativos se o enquadramento ao redor for muito amplo.

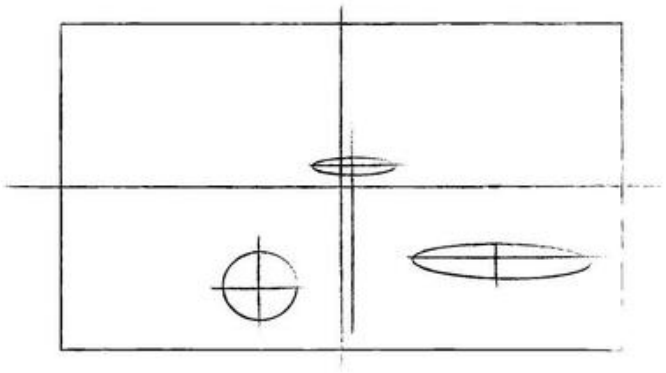
Caso isto venha a ocorrer, a composição deverá ser preenchida com mais elementos para não parecer vazia e inerte aos olhos do observador. Procure aplicar beleza e estética ao desenho.



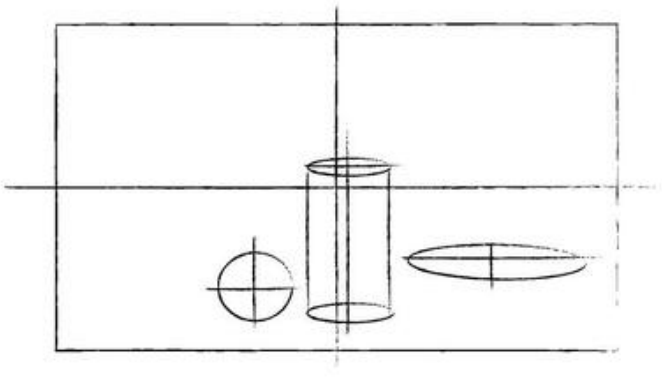
1 – Trace as linhas de eixo para aplicar o retângulo como forma de enquadramento.



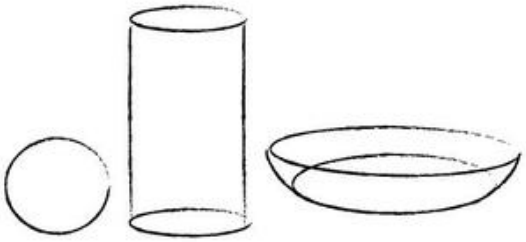
2 – Trace a forma retangular do quadro.



3 – Ainda por eixos desenhe duas formas elípticas, uma entre as parte 1 e 2 do enquadramento, uma circunferência mais abaixo na parte 3 e a segunda elipse na metade da parte 4.

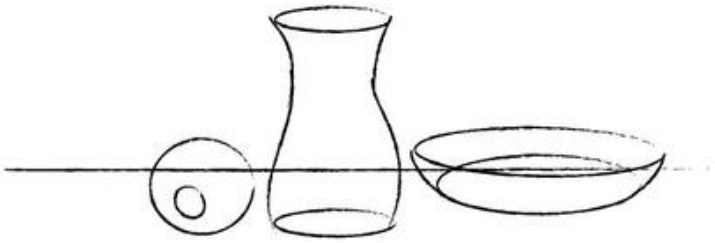


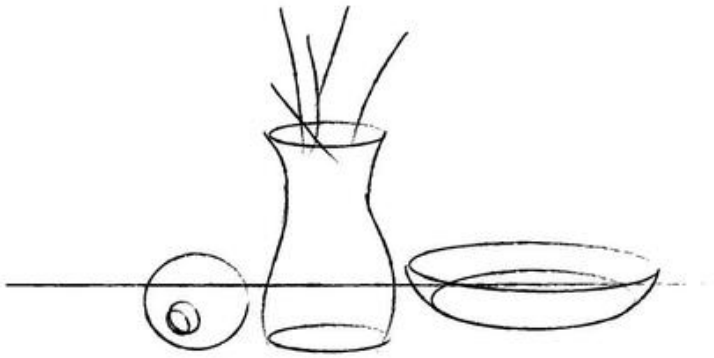
4 – Ao centro da cena desenhe um cilindro.



5 – Já retirado o enquadramento e as linhas de eixo, dê forma para a fruta e para o prato ao lado.

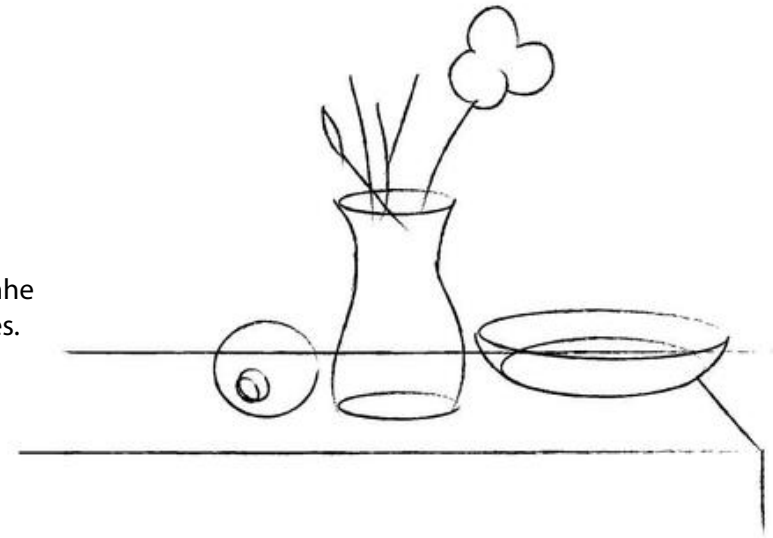
6 – Trace uma linha para a mesa ao fundo. Dê uma forma diferente ao cilindro de modo que pareça um vaso para flores. Detalhe a fruta.





7 – Por cinco linhas soltas marque as hastes das flores. Complete então o desenho da fruta.

8 – Apenas com três pétalas arredondadas desenhe uma flor. Formas irregulares fazem bulbos nas hastes.



Clube de Revistas

9 – Com o desenho linear, direcione a luz sobre os motivos e reserve as áreas para luz direta.

10 – Aplique o sombreamento a partir da direção da luz, inicie com a sombra própria da mais clara para a mais escura. Em seguida aplique, de modo inverso, a sombra projetada.

11 – Para um resultado interessante aplique o contraste de claro e escuro no desenho.

Exemplos

Composição simples

Para evitar que a composição fique inadequada e repleta de espaços negativos, o artista utiliza da predominância vertical na elaboração de seus desenhos.

O enquadramento verticalizado feito com o deslocamento do retângulo para esta posição dá, além da estabilidade e imobilidade própria da figura, os limites de espaço por seu estiramento.

Se na posição horizontal do enquadramento corre-se o risco de haver muitos espaços negativos na figura, na vertical o desenho será mais imponente, pois expressa um aspecto de ascensão e exaltação, além de força visual.

Em desenhos com poucos elementos a compor a cena aplique a regra da predominância vertical, limitando as áreas a sua volta e, ao mesmo tempo, conferindo beleza majestosa.

No exemplo ao lado repare como as figuras parecem mais fortes visualmente mesmo estando em posição de quase simetria.

Ainda no tema da predominância vertical observe que as figuras, mesmo que não estejam limitadas por linhas de verticalização, por sua forma e disposição alongada pelo estiramento retangular verticalizado sugerem ao observador que são altivas, parecendo que estão em **contra-plongée**, ou seja, em um ângulo de visão de baixo para cima.

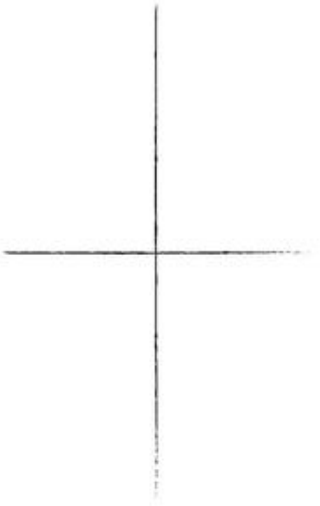
As figuras menores, colocadas umas sobre as outras, quase se equiparam com a única figura alongada, o que resulta na aparência de contra-plongée. Assim monta-se a predominância vertical de uma composição, tornando-se atraente para quem observa pois as linhas verticais da figura transmitem esta ideia.

Passo a passo

Composição verticalizada

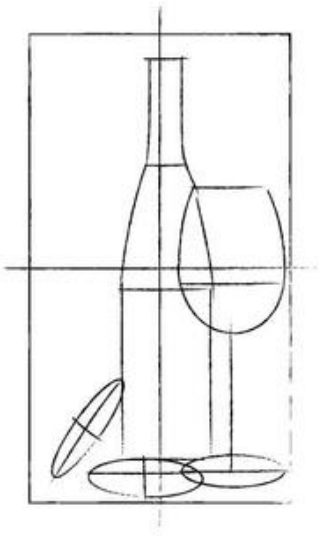
Comece por determinar o tamanho do desenho a ser feito. Pode-se trabalhar com o tamanho exato do papel ou um pouco menor, como ocorre geralmente.

O mais importante é manter as proporções do modelo quando se desenha, utilizando as linhas de eixo dentro do enquadramento feito pela figura do quadrado ou retângulo. Estas linhas definem a forma, dimensão e a disposição dos elementos dentro da composição. Já para a relação de distância entre os elementos da cena aplica-se a analogia de pontos, evitando distorções.

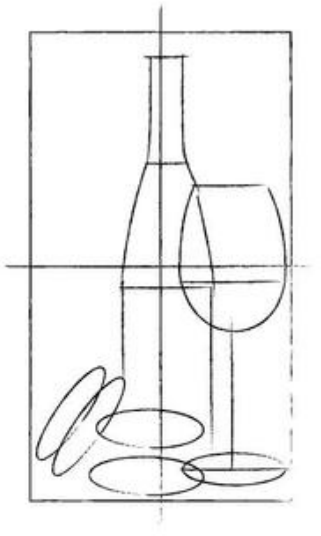


1 – Trace a linha vertical maior que a linha horizontal para a achar o eixo.

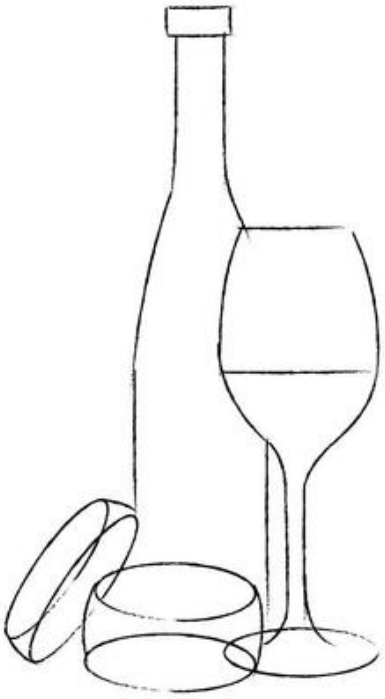
2 – O retângulo é marcado para o enquadramento.



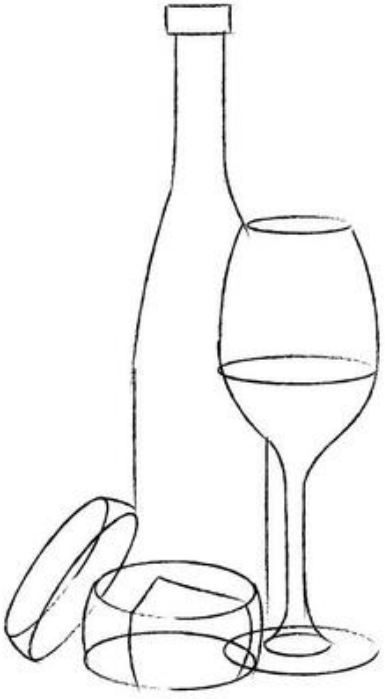
3 – Por linhas de eixo e formas geométricas desenhe os objetos dentro do enquadramento.



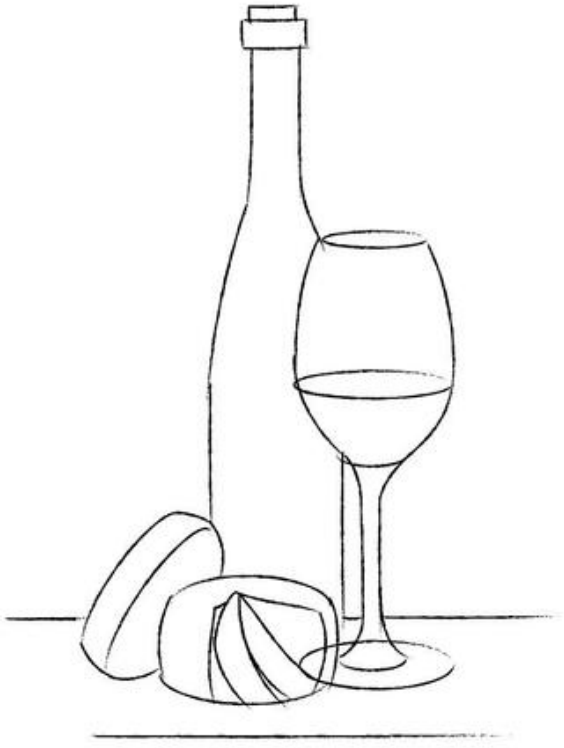
4 – Mais figuras são adicionadas à imagem para dar forma ao desenho.



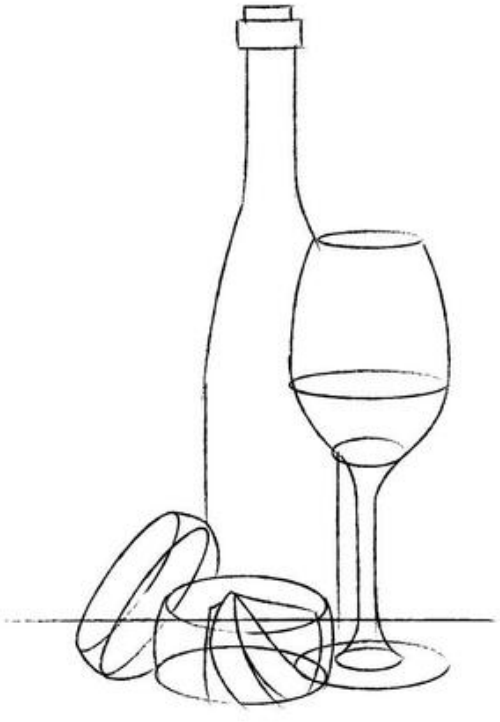
5 – Em seguida as linhas de construção são apagadas e suas formas são lineares simples.



6 – Pelos geométricos como as elipses, o desenho ganha aparência assimétrica, como na taça e nos queijos, outro elemento considerado nobre, assim como os pães retratados na natureza morta.



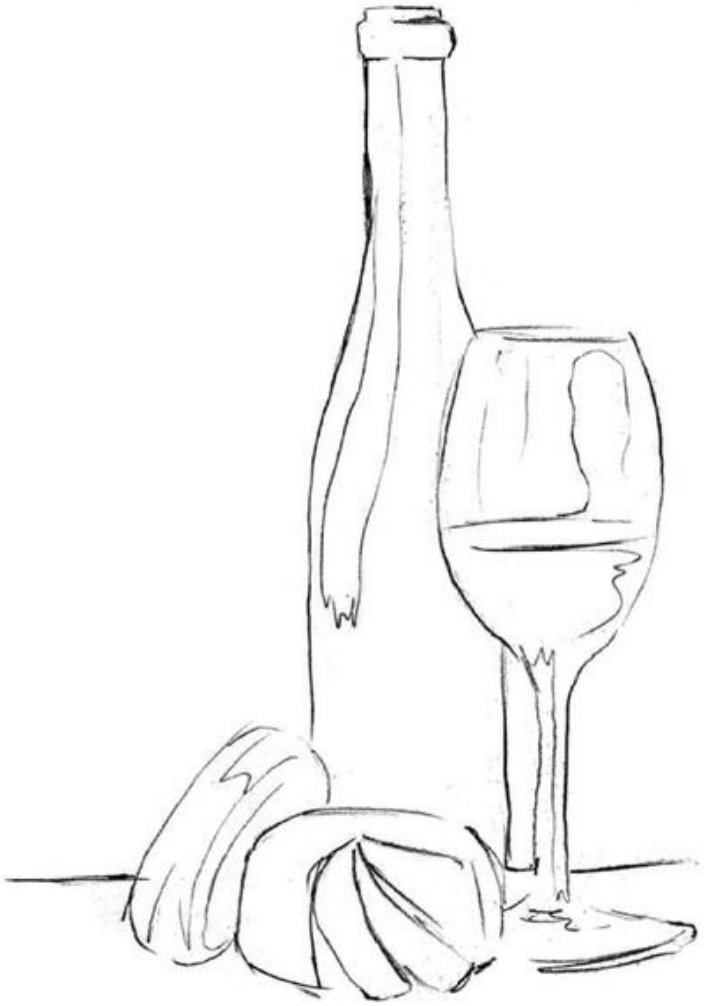
7 – Linhas inclinadas passam a noção do fatiamento do queijo e a linha horizontal da mesa determina a distância e o apoio dos objetos. Desenhe o gargalo.



8 – Marque outra elipse no fundo da taça.

Clube de Revistas

Passo a passo



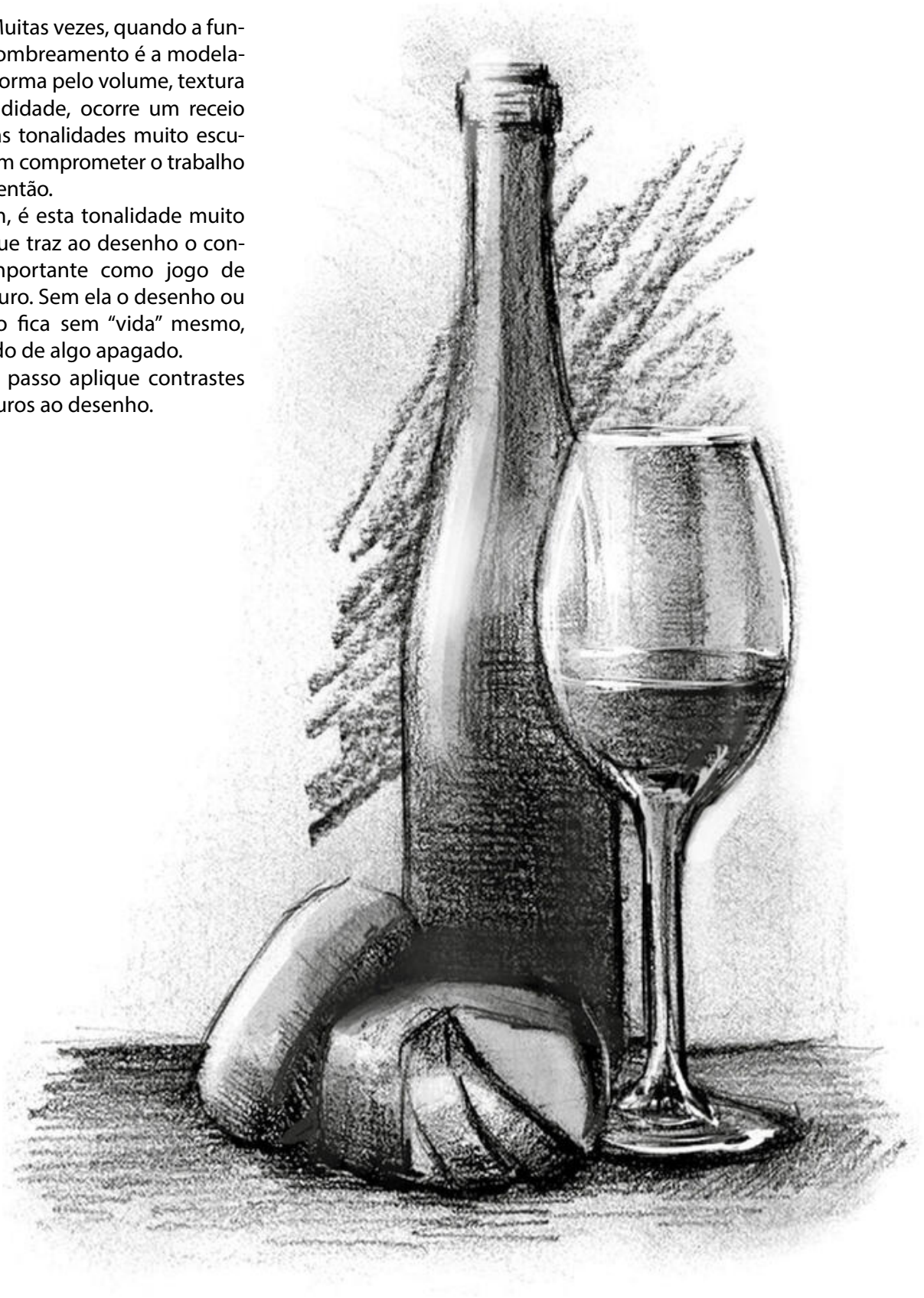
9 – O emissor de luz é exposto e as áreas de maior luminosidade do desenho são reservadas.

10– Inicie o processo de sombreamento dos elementos segundo a direção da luz. Comece com as áreas mais claras para as mais escuras.

11– Muitas vezes, quando a função do sombreamento é a modelagem da forma pelo volume, textura e profundidade, ocorre um receio de que as tonalidades muito escuras podem comprometer o trabalho feito até então.

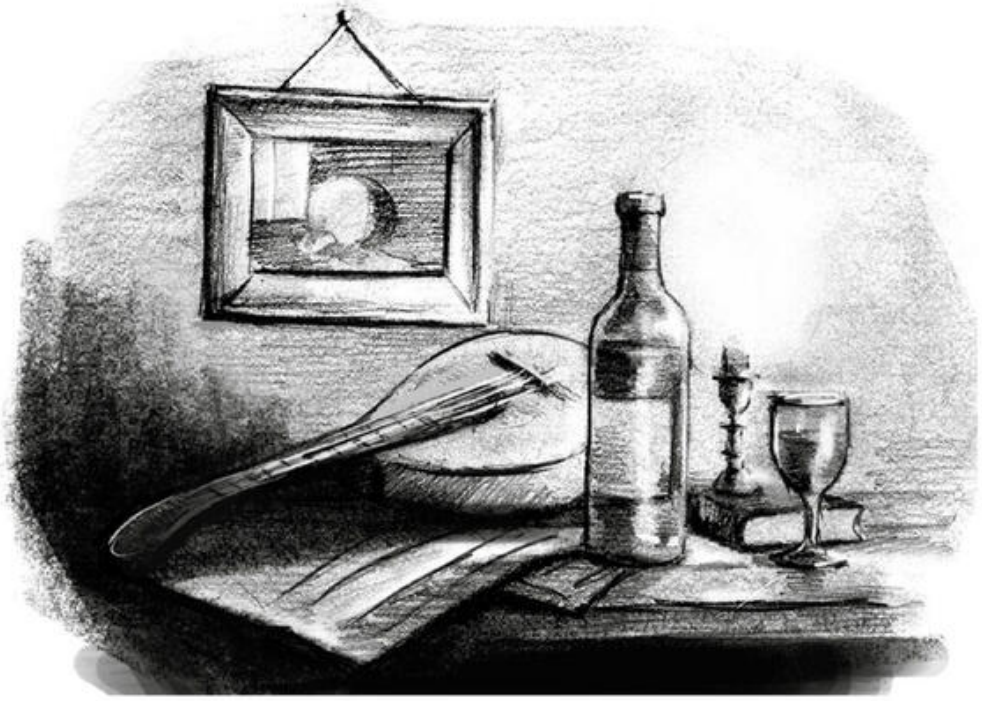
Porém, é esta tonalidade muito escura que traz ao desenho o contraste importante como jogo de claro escuro. Sem ela o desenho ou ilustração fica sem "vida" mesmo, no sentido de algo apagado.

Neste passo aplique contrastes bem escuros ao desenho.



Clube de Revistas

Exemplos



Com as influências das pinturas flamenga e dos grotescos romanos, surgiu na Itália no século XVI o que hoje denominamos Natureza Morta. Mas vale destacar que esta denominação para o desenho e pintura de elementos inanimados, sem a presença de figura humana, surgiu na França em meados do século XVIII.

Dispor dos elementos para compor uma natureza morta requer, além das técnicas, muita sensibilidade por parte do desenhista, pois a composição é a arte de agrupar elementos de diferentes formas e obter os melhores efeitos visuais.

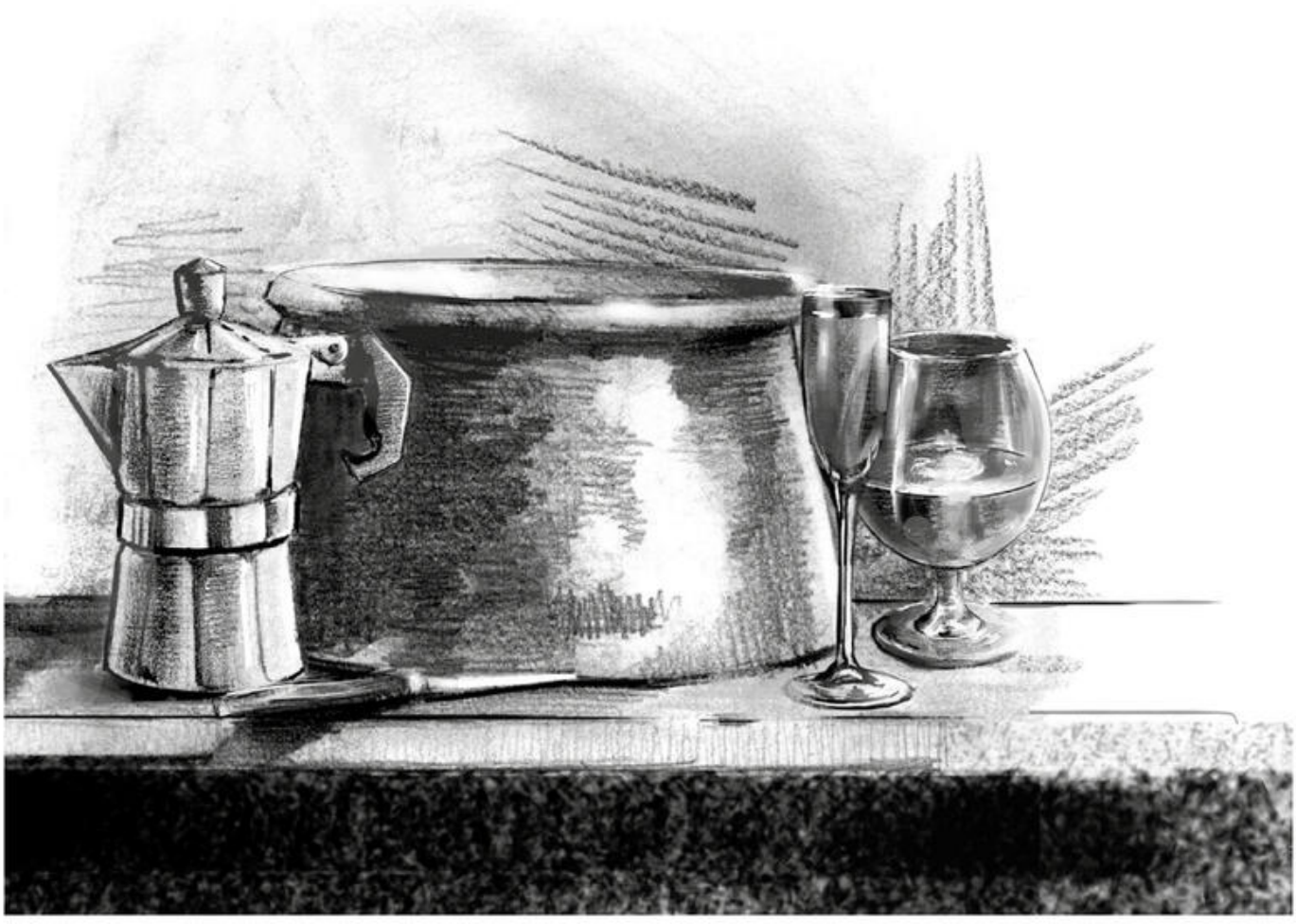
Uma boa composição é aquela que, mesmo possuindo tantas diferenças, consegue transmitir equilíbrio e harmonia.

Chama-se de composição formal a responsável pela disposição e distribuição de diferentes elementos que integram a natureza morta. Não é algo feito aleatoriamente e equilíbrio é o primeiro passo.

A composição formal está fundamentada em linhas que se opõem entre si como linhas diagonais, horizontais e verticais.

O próximo passo é a composição tonal, que se refere à distribuição de luzes e sombras bem como a iluminação de cada elemento. Por consequência a quantidade luz e sombra que recebem é obtida pela graduação de cinzas, do claro até o muito escuro.

A composição tonal exige uma apurada observação das graduações das tonalidades desde os tons mais claros para os tons mais escuros em cada elemento desenhado na cena.



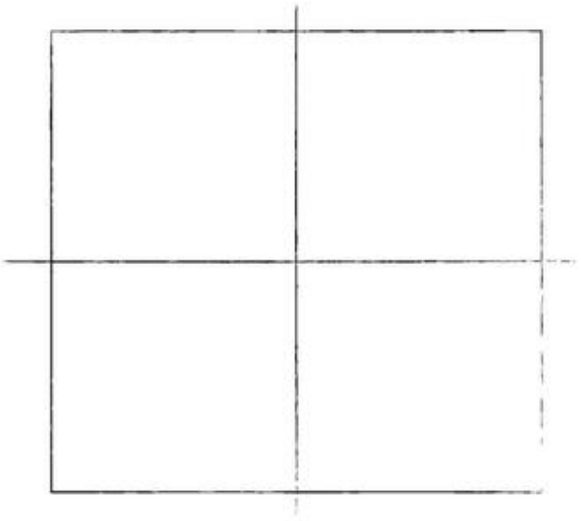
Passo a passo

Objetos simples

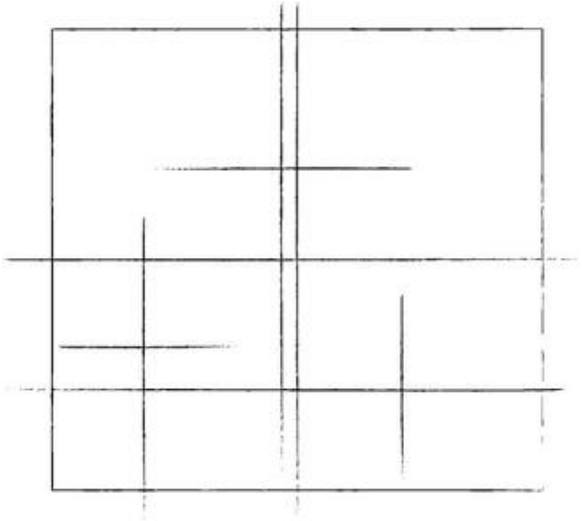
Conhecer primeiro, observar bem os elementos a serem desenhados e depois dominar este desenho é fundamental. Exercitar com a maior assiduidade possível é aconselhável.

Dependendo do que será aplicado na composição, o desenho deverá ser disposto como algo próprio, natural ao ambiente. Porém há casos em que estes elementos podem ser retirados de seu local e trabalhados individualmente, desde que não ofereçam grandes complexidades de estudo, mantendo-se estáticos como os objetos inanimados.

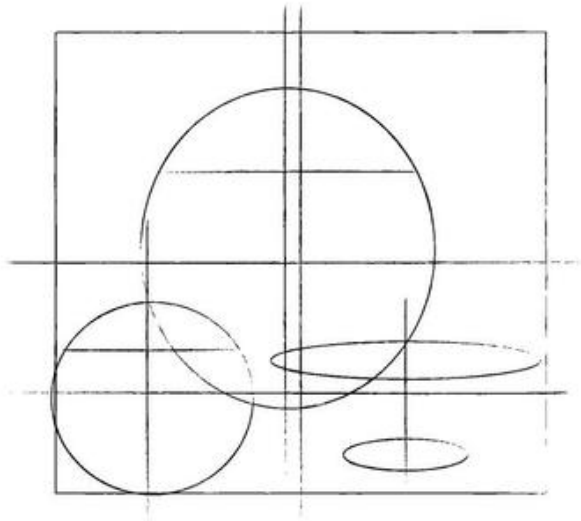
Sapatos, panelas, louças ou telefones possuem linhas e formas tão diversas, tornando-se ideais para a prática do desenho.



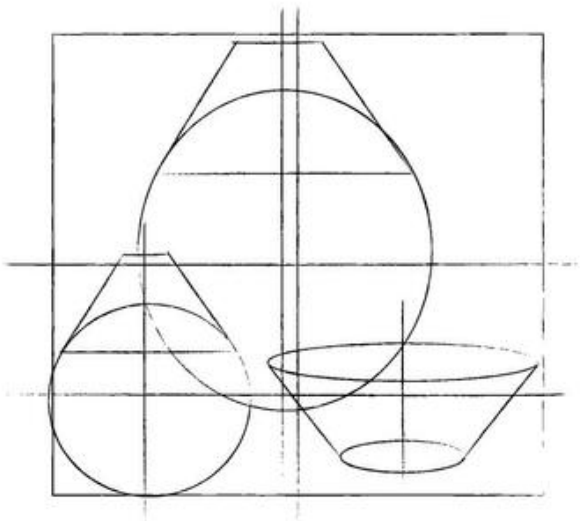
1– Por linhas de eixo desenhe o enquadramento retangular em posição horizontal.



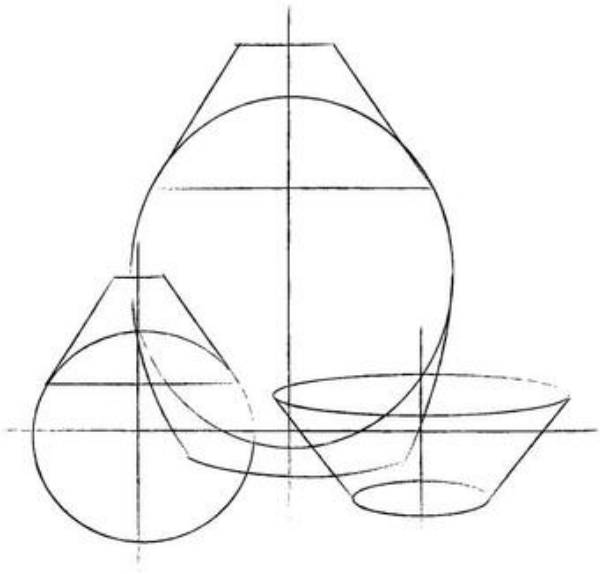
2– No interior do retângulo, trace linhas de eixo para as três figuras, quase como uma analogia de pontos.



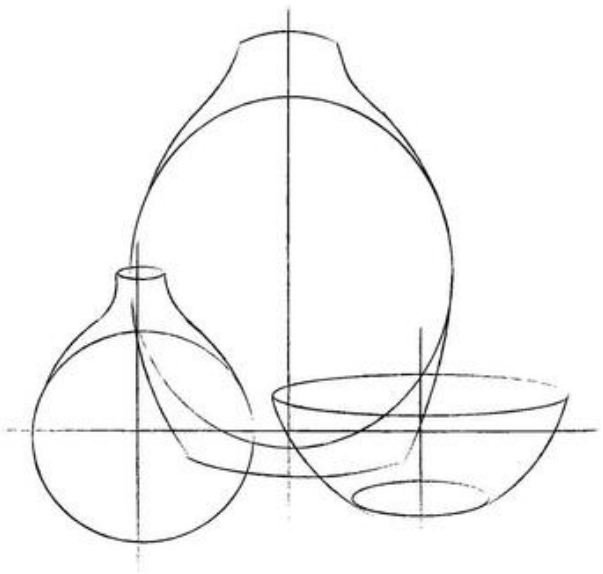
3– Na parte 3 desenhe um pequeno círculo, na parte 4 duas elipses e nas quatro partes do retângulo trace um círculo maior.



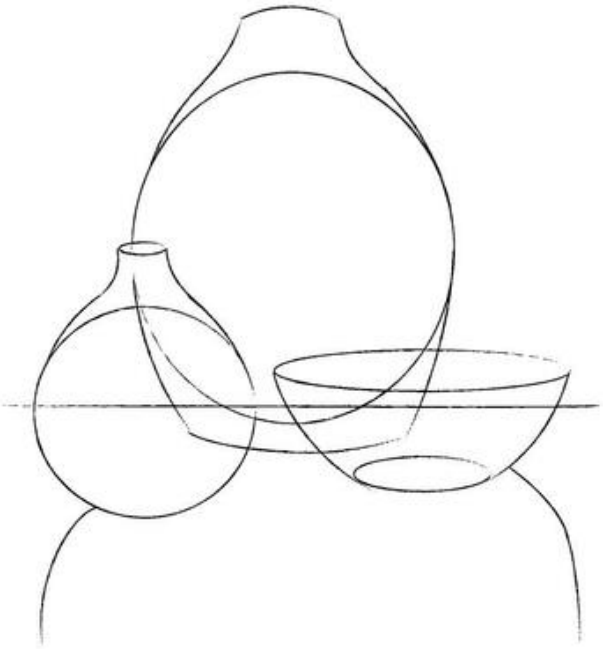
4– Desenhe um triângulo na parte superior do círculo maior, repita o triângulo no círculo menor e uma forma cônica para as duas elipses.



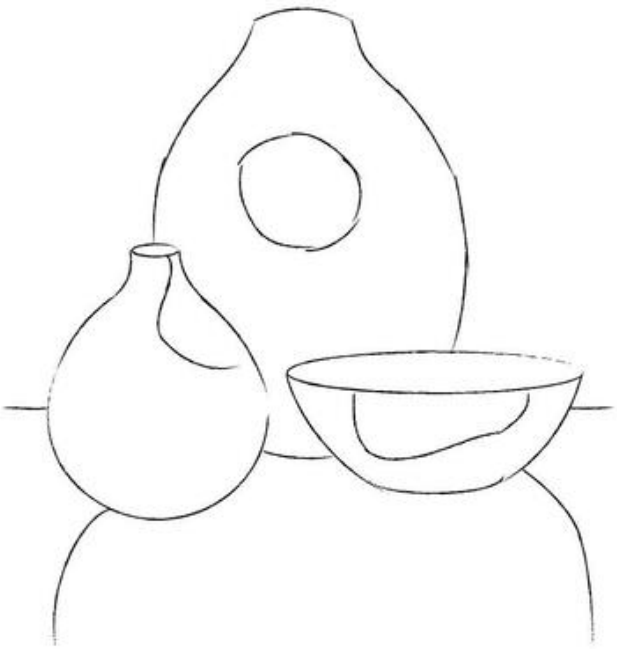
5– Elimine apenas o enquadramento retangular, então feche a parte inferior do círculo maior com uma forma cônica.



6– Arredonde a forma da tigela e trace uma pequena elipse na boca da moringa menor.



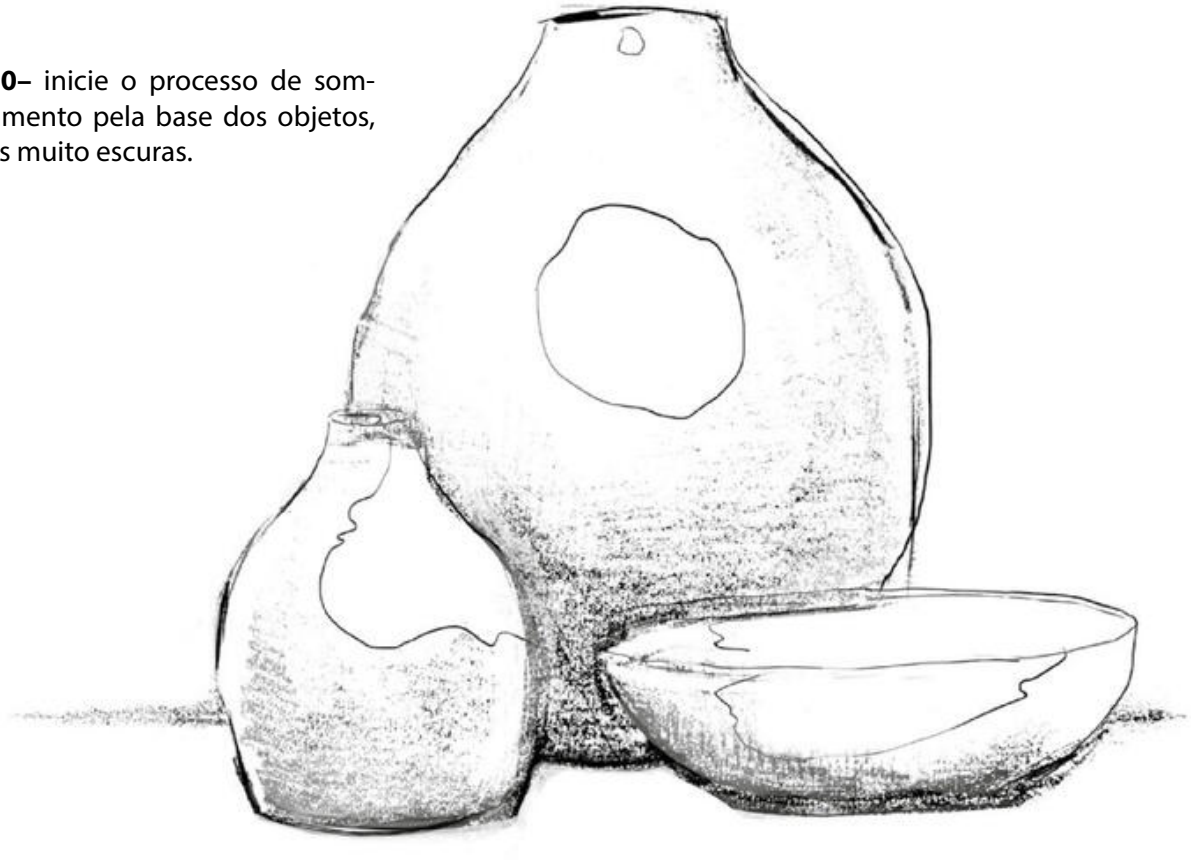
7– Utilize a linha de eixo horizontal da moringa menor e da tigela e a mantenha como a linha da mesa. À frente trace duas linhas curvadas para a marcação de sombra.

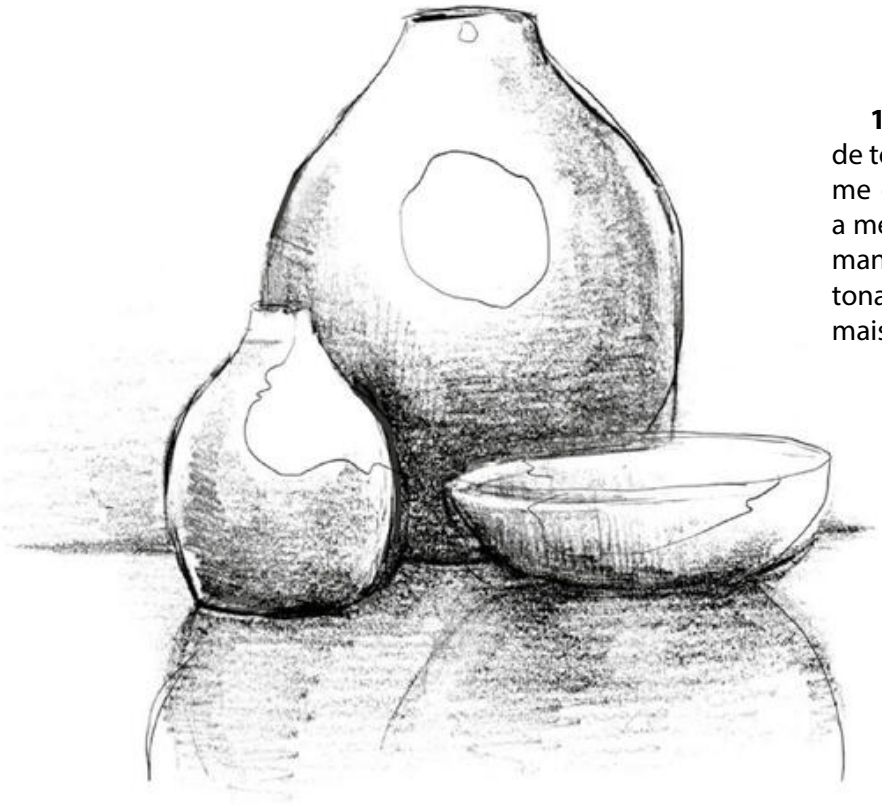


8 – Um círculo e linhas curvadas servem para reservar às áreas de luz dos elementos.

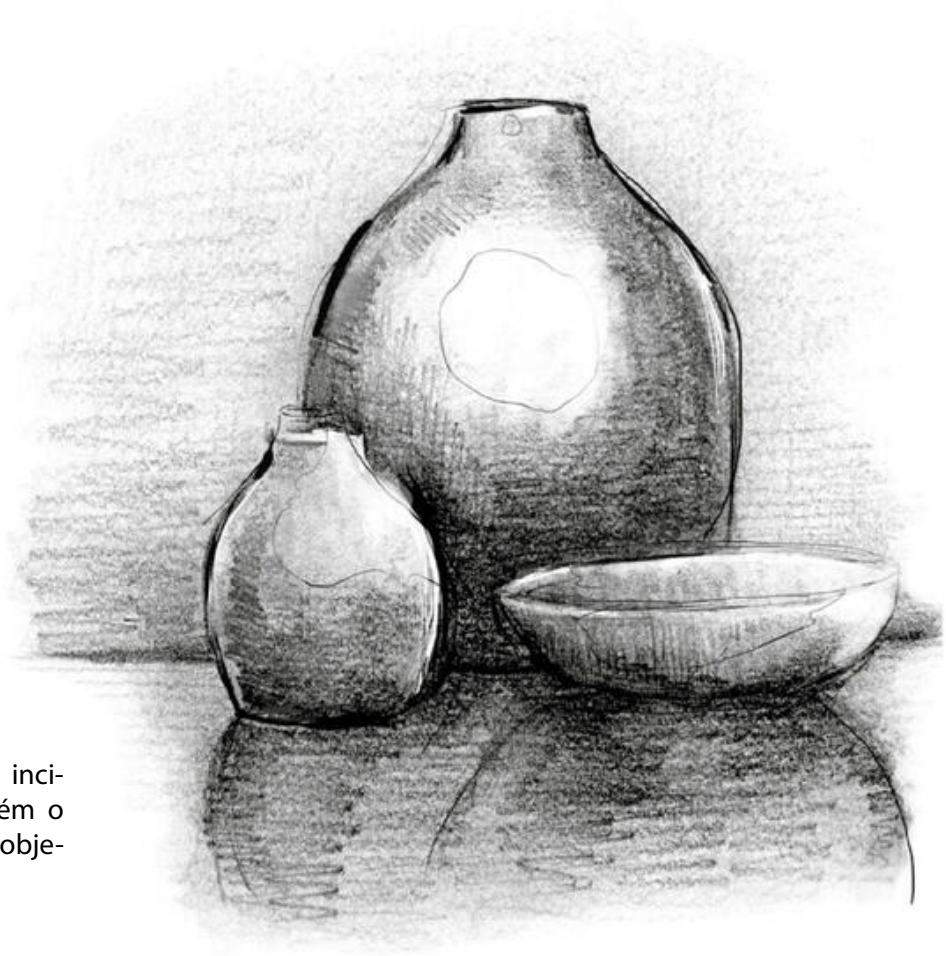
9– Apague todas as linhas de construção e deixe o desenho totalmente linear. Direcione a luz sobre os objetos.

10– inicie o processo de sombreamento pela base dos objetos, áreas muito escuras.





11– Leves passagens graduais de tonalidades determinam o volume e a textura dos objetos. Sobre a mesa o sombreamento ocorre de maneira semelhante, a partir das tonalidades mais escuras para as mais claras, gradualmente.



12– Defina os pontos de incidência da luz direta e também o efeito de luz rebatida sobre o objeto e a sombra projetada.

13 – Conclua com o reforço nas linhas de contorno e o profundo escurecimento da cena para se conseguir o vigoroso contraste.

14 – Faça os contrastes com o lápis mais escuro ou macio possível para destacar e impactar o desenho.

Clube de Revistas

CURSO DE DESENHO

Desenvolva a sua técnica e torne-se um fera na arte!

Objetivos:

Desenvolver a percepção visual do aluno, preparando-o para enfrentar e resolver os problemas do desenho, estimulando, assim, sua capacidade para a criação de um estilo próprio.

Pontos:

- Percepção Visual
- Composição
- Luz e Sombra
- Retratos
- Figura Humana
- Animais
- Plantas
- Perspectiva

Outros cursos:

- Desenho Artístico • Fotografia
- Ilustração Digital • Arte Kids
- Pintura em Tela • Design Gráfico
- História em Quadrinhos • Mangá
- Anatomia e ilustração • Arte Urbana

Escola Studio

www.escolastudio.com.br

www.facebook.com/esa.escolastudio

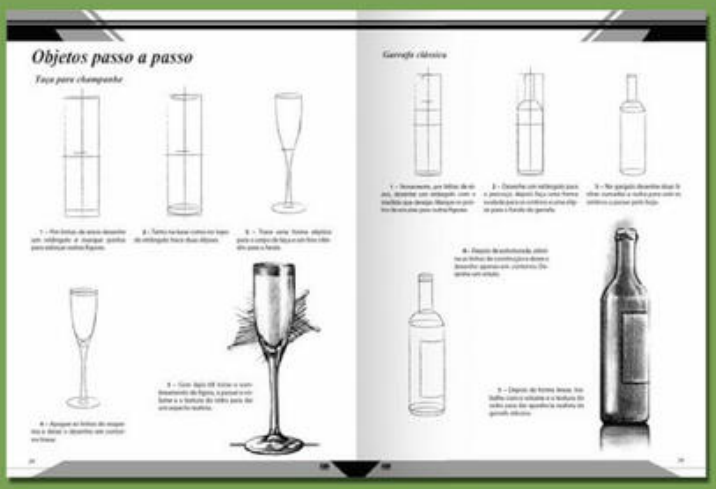
Unidade Santo André: Avenida Utinga, 1157 - Santo André-São Paulo 11- 4997 0172

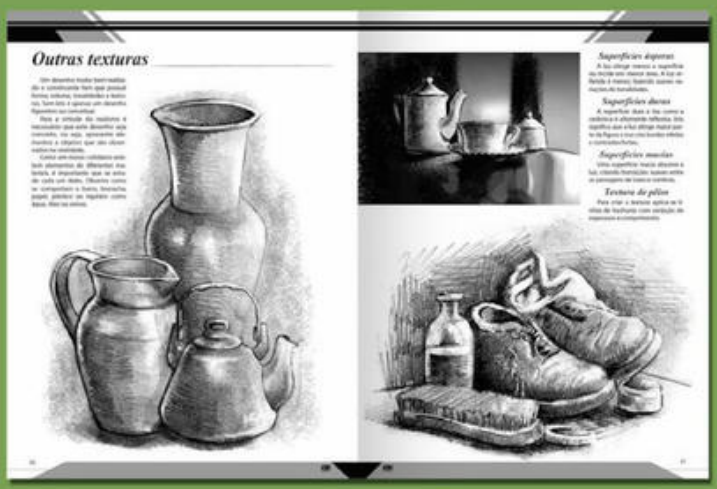
Unidade Mauá: Rua Manoel Pedro Jr, 11 - Mauá-São Paulo 11- 4309 5030

Clube de Revistas

Guia Curso Básico de DESENHO

Natureza Morta e Objetos





Neste guia você aprende todos os detalhes de como obter os melhores resultados com seus desenhos de Natureza Morta. Um trabalho fascinante e técnico, que vai aprofundar sua visão sobre luz e sombra, claro e escuro.

On line EDITORA

CLUBE DE

REVISTAS

Entre em nosso grupo no Telegram t.me/clubederevistas

Clique aqui!

Tenha acesso as principais revistas do Brasil de forma gratuita!